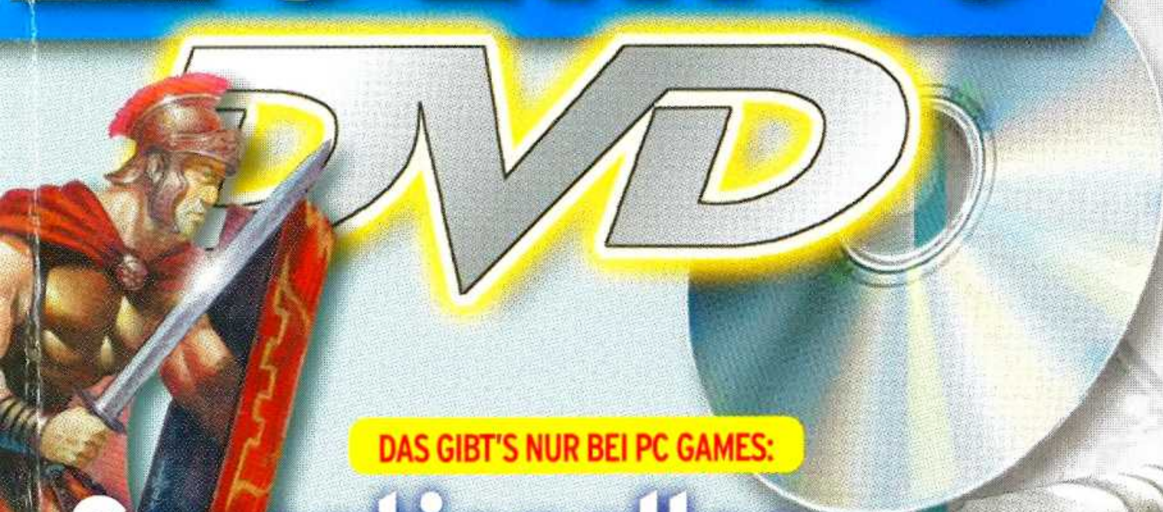
JETZT MIT DVD NUR DM 9,99

Civilization 3
Im Test: Ist der Strategie-Klassiker noch zeitgemäß?

12/2001 DM 9,99
bfr 235,- dkr 44,- FF 38,-
Dr 1.900,- Lit 11.300 sfr 9,90 hfl 12,80
öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-
€ 5,11

PC Games

Wissen, was gespielt wird



DAS GIBT'S NUR BEI PC GAMES:

Sensationelles Demo-Paket!

Tagelanger Spielspaß: Testen Sie die Weihnachts-Highlights schon jetzt:

Empire Earth
Age of Empires in 3D: Sechs Missionen mit Napoleons Truppen und dem „Roten Baron".

Wiggles
Der Überraschungs-Hit aus Deutschland: Mit PC Games Probebuddeln, dann kaufen.

Zoo Tycoon
Tierisches Aufbau-Vergnügen mit Trainings-Missionen und einem Endlos-Szenario.

Pool of Radiance 2
Finden Sie es mit der Demo selbst heraus: Wie gut ist der Nachfolger des Rollenspiel-Klassikers wirklich?

Operation Flashpoint
Multiplayer-Demo: So viel mehr Spaß macht der Taktik-Shooter im Netzwerk und Internet.

- Plus 8 weitere Demos, u. a. FIFA 2002 und Rally Trophy
- 12 Videoreportagen mit Ghost Recon und AvP 2
- Counter-Strike-1.3-Special inkl. Counter-Wiggles-Mod

KOMPLETTER DVD-INHALT AUF SEITE 3

96 STUNDEN DURCHGESPIELT!

Halo

Der Ego-Shooter, auf den alle warten: Waffen, Gegner, Welten, jede Menge nie gesehener Screenshots und Video auf DVD.

Test: Gamepads & Joysticks



Damit spielen sich FIFA 2002 und Aquanox am griffigsten – worauf Sie beim Kauf achten müssen!



Tipps & Tricks für Profis:

Wiggles komplett gelöst • Voice-Chat und HLTV in Counter-Strike 1.3 • Spielaufbau und Spielsysteme bei FIFA 2002 • Taktiken und Cheats für Aquanox





EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

Wir geben's Ihnen **schriftlich!**

Dienstag | 02. Oktober 2001

Ganz in Orange getaucht ist das neue Verlagsgebäude in Fürth anlässlich der Einweihungsfeier, zu der Hunderte von Gästen aus Deutschlands Spielebranche angereist sind. Auf drei Stockwerken sind unter anderem ein voll ausgestattetes DVD-/TV-Studio und das große Testlabor der Schwesterzeitschrift **PC Games Hardware** untergebracht.

Mittwoch | 10. Oktober 2001

Wenn Sie's ganz genau wissen wollen, haben Sie mit PC Games eine hervorragende Wahl getroffen: Denn bei den Tests zu **Aquanox**, **FIFA 2002**, **Rally Trophy**, **Civilization 3**, **Fußballmanager 2002** und **Pool of Radiance 2** kommt erstmals das völlig neu entwickelte Testcenter zum Einsatz. Information pur: Von den Features über die Hotline-Nummer des Anbieters bis hin zum Leistungscheck (Wie läuft das Spiel auf welchem System?) finden Sie alle Daten in einer eineinhalbseitigen Übersicht. Außerdem enthalten und von vielen Lesern gewünscht: die Motivationskurve, die zeigt, wie sich der Spielspaß innerhalb der ersten 24 Stunden entwickelt. Als einziges PC-Spiele-Magazin schlüsseln wir die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspielermodus auf und stellen diese Daten vergleichbaren Spielen gegenüber. So erfahren Sie beispielsweise, ob **Colin McRae 2** oder **Rally Trophy** die präzisere Steuerung aufweist. Für den schnellen Überblick ist dennoch der gewohnte Wertungskasten immer dabei. Diesen Service wollen wir Ihnen ab sofort bei allen großen Tests bieten. Wenn Sie Fragen dazu haben, zögern Sie nicht, uns zu schreiben (redaktion@pcgames.de, Postadresse siehe Impressum).

Montag | 15. Oktober 2001

Neueste Auflagenzahlen zeigen: PC Games legt weiter zu. Gegenüber dem ohnehin schon sehr guten Vorquartal ging es bei den Heft-Verkäufen weiter nach oben – auf inzwischen 276.183 Exemplare. Ein tolles Ergebnis, für das wir uns ganz herzlich bei allen Lesern bedanken – ganz besonders bei den Abonnenten.

Mittwoch | 24. Oktober 2001

Punkt 16 Uhr überreicht uns der Microsoft-Kurier zwei Xbox-Konsolen. Darin steckt die zu 99 % fertige Version von **Halo**, der am heißesten erwartete Ego-Shooter der westlichen Hemisphäre. Kein Wunder, dass sich **Halo**-Experte Georg Valtin dank etlicher Probespiele in den vergangenen Monaten mit traumwandlerischer Sicherheit durch die Levels ballert. Sein Spielbericht – gleichzeitig Titelstory dieser Ausgabe – startet auf Seite 62.

Freitag | 26. Oktober 2001

Wir freuen uns sehr, Ihnen in dieser Ausgabe gleich fünf sensationelle, spielbare Top-Demos auf Heft-CD/DVD anbieten zu können, die Sie in diesem Monat in dieser Zusammensetzung nirgendwo anders finden dürften. Mit dabei: **Empire Earth**, **Operation Flashpoint Multiplayer**, **Pool of Radiance 2**, **Wiggles** und **Zoo Tycoon**. Als Zugabe gibt's Spielbares von **Stronghold**, **FIFA 2002**, **NHL 2002**, **Aliens vs. Predator 2**, **Rally Trophy** und **Rally Championship 2002**. Wer alles ausprobieren will, ist locker mehrere Tage beschäftigt.

Viel Spaß beim Spielen und Lesen sowie einen traumhaften November wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

GEORG VALTIN



... war einer von 1.000 geladenen Gästen bei Microsofts Xbox-Vorstellung in Cannes. Auch er staunte über Preis und Leistung der PC-verwandten Konsole. Noch mehr interessierte ihn aber natürlich **Halo** – das er wenige Tage später in aller Ruhe in der Redaktion (durch-)spielen konnte.

DANIEL KREISS



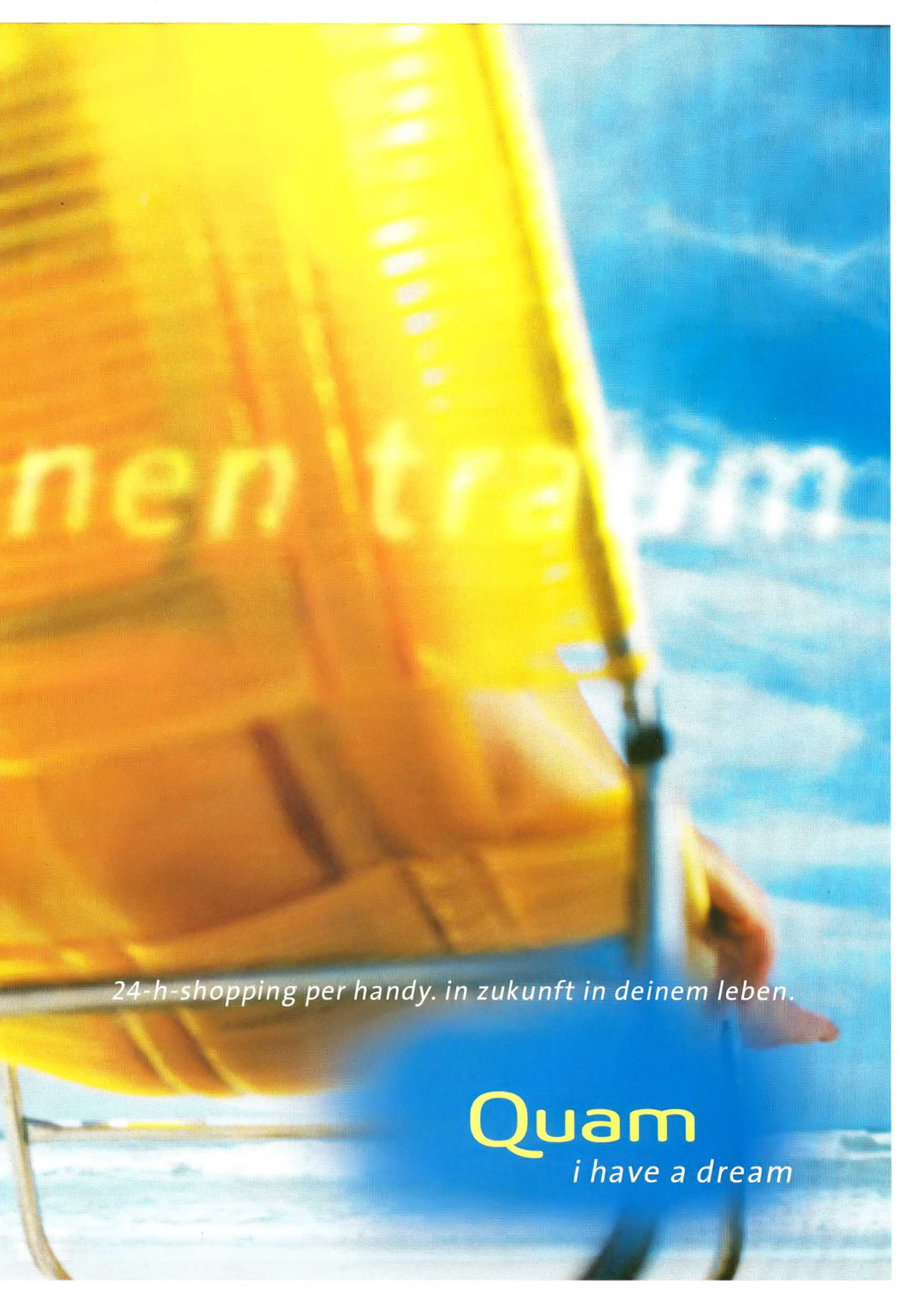
... verbrachte mehrere Tage damit, sich Briefe und E-Mails durchzulesen, die als Reaktion auf seinen Gewalt-und-Spiele-Report bei uns eintrafen und nicht selten mehrere DIN-A4-Seiten füllten. Was genau drin stand – plus aktuelle Umfrage-Ergebnisse: Seite 28.

RÜDIGER STEIDLE



... ist glücklich: Denn die **Stronghold**-Programmierer haben auf unsere deutliche Kritik und die strenge Wertung reagiert und das Spiel spürbar nachgebessert (Test der finalen Version auf Seite 124). Wer weiß, wie das Aufbauspiel sonst in den Laden gekommen wäre ...


ich habe ei
ich liege am strand und sehe
eine frau mit hübschen badelatschen.
ich bleibe liegen.
und kaufe mir die gleichen.
155 1550


24-h-shopping per handy. in zukunft in deinem leben.
Quam
i have a dream

Inhalt 12/2001

Aktuell

Vorschau



Aquanox
Frontale Baller-Attacke auf Grafikkarte und Sehnerv: Warum die Unterwasseroper trotz Spar-Missionen unser Spiel des Monats ist.

Test

AKTUELL

Die Xbox

Presse-Premiere der Microsoft-Konsole in Cannes. PC Games war dabei und kennt Preise, Spiele und Europa-Starttermin.

S. 14

Feedback: Gewalt in Actionspielen

Riesige Leser-Resonanz: Unser Feature des letzten Monats hat hohe Wellen geschlagen. Lesen Sie Meinungen und Umfrage-Ergebnisse.

S. 28

VORSCHAU

Mafia

Bandenkrieg und blaue Bohnen: Die Hidden&Dangerous-Macher arbeiten an einem Action-Adventure der Extraklasse.

S. 78



Zoo Tycoon
Warm ums Herz. Die putzige Aufbau-Strategie ist perfekt für dunkle Winterabende.

Tipps & Tricks

Hardware

Service

TEST

Civilization 3

Spielprinzip aus den 80ern, Grafik aus den 90ern: Lesen Sie in unserem Fünf-Seiten-Test, ob der Strategie-Klassiker im Jahr 2001 noch Spaß macht.

S. 112

TIPPS & TRICKS

Wiggles

Mit PC Games werden Sie zum Buddelkönig: Wir haben für Sie das 3D-Zwergenspektakel bis zum lustigen Abspann gelöst und verraten Profi-Tricks.

S. 211

HARDWARE

Marktübersicht: Joysticks und Gamepads

S. 34

Mit PC Games alles im Griff: Worauf Action- und Sport-Spieler beim Kauf achten sollten.

LPP Dialog

Preise wie aus einer anderen Welt!

KOMPLETTANGEBOT:

DELL™ Allround PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,6 GHz
- **128 MB SDRAM**
- **20 GB** Festplatte**
- 32 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte
- 48x CD-ROM Laufwerk
- MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)¹⁾

inkl. Dell™ E771 17" Monitor
inkl. Lexmark Z33 Farbdrucker

NEU: bis zu 2 GHz

1.999 DM

Systempreis ohne Lautsprecher. Angebot siehe rechts oben.

Inkl. Monitor und Drucker!

Bei Online Bestellung verdoppeln wir die RAM Ausstattung ohne Aufpreis!

Abbildungen können vom Angebot abweichen.

Wenn es um Preise geht, dann verbreitet Dell™ bei der Konkurrenz Furcht und Schrecken. Doch Profi-Anwender, Power-User und Performance-Freaks – die freut es. Geradezu außerirdisch sind zum Beispiel die Top-Leistungen des Dimension™ 4300 mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis zu 2 GHz. Noch günstiger wird es, wenn Sie Ihren PC online kaufen, denn dann erhalten Sie doppelt soviel RAM ohne Aufpreis. Auch bei den Komponenten schweben Dell™ User in galaktischen Dimensionen: Mit der GeForce3 Grafikkarte öffnen sich der Computergrafik neue fotorealistische Welten und Wirklichkeiten. Steigen Sie hinab in die unteren Preisregionen von Dell™! Am besten gleich auf unserer Homepage: www.dell.de

Dell™ PCs mit Original Microsoft® Windows® vorinstalliert.
www.microsoft.com/piracy/howtotell



DELL™ Allround PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **128 MB Single Channel SDRAM, 133 MHz**
  Zusätzlich 128 MB gratis bei Online Bestellung
  Aufpreis für 128 MB Dual Channel RDRAM nur 290 DM
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
  Aufpreis für 40 GB** Festplatte nur 116 DM
- 32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafik mit TV-Out
- 48x CD-ROM Laufwerk
- 16 bit Sound
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME oder MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)²⁾, MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

\+ **Lexmark Z33 Farbdrucker**

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro und MS Office XP SB 2.069 DM.

1.599 DM

Systempreis ohne Monitor und inkl. Drucker
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz	**1.799 DM**
• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz**	**2.499 DM**

Finanzierung schon ab **51 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

\+ **17" Monitor E771**
16.0" V.I.S., 70 kHz, 0.27 mm, max. 1024 x 768/85 Hz



Komplettangebot nur 1.999 DM

4461 – D501101



DELL™ Performance PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **128 MB Single Channel SDRAM, 133 MHz**
  Zusätzlich 128 MB gratis bei Online Bestellung
  Aufpreis für 128 MB Dual Channel RDRAM nur 290 DM
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 60 GB** Festplatte nur 232 DM
- **32 MB nVidia GeForce2 MX Grafikkarte mit TV Out**
- **DVD/CD-RW Combo Laufwerk** mit 8x DVD und 8x/4x/32x CD-RW Laufwerk
- 16 bit Sound
- **V. 90 Daten/Fax Modem**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME oder MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)²⁾, MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro und MS Office XP SB 2.469 DM.

1.999 DM

Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz

• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz	**2.199 DM**
• mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz**	**2.899 DM**

Finanzierung schon ab **64 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

17" Monitor UltraScan P791
16.0" V.I.S., 96 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 699 DM



4461 – D511101



Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 150 DM. Rufen Sie an für Ihr individuelles Angebot! Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Die Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich.

¹⁾ **Effektiver Jahreszins nur 10,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**
²⁾ Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.



VALUE

Schneller am Ziel dank E-Value™

Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!



DELL™ Gamer PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **128 MB Single Channel SDRAM, 133 MHz**
  Zusätzlich 128 MB gratis bei Online Bestellung
  Aufpreis für 128 MB Dual Channel RDRAM nur 290 DM
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
  Aufpreis für 80 GB** Festplatte nur 348 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti200 Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- 16 bit Sound
- harman kardon HK 395 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- V. 90 Daten/Fax Modem
- Internet Performance Tastatur (USB), MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME oder MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro und MS Office XP SB 2.969 DM.

2.499 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **2.699 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **3.399 DM**

Finanzierung schon ab **81 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

19" Flat Display Monitor UltraScan P991 mit FD „UltraScan" CRT 18.0" V.I.S., 107 kHz, 0.25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 1.159 DM



4461 – D521101



DELL™ Videoschnitt PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **512 MB Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
  Zusätzlich 512 MB gratis bei Online Bestellung
- **100 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- 32 MB nVidia GeForce2 MX 4x AGP Grafik mit TV-Out
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec EasyCD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- harman kardon HK 695 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **Analoge/Digitale (iEEE 1394) Videoschnittkarte inkl. MGI Video Wave IV**
- Dell™ Internet Tastatur, MS Intelli Mouse, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME oder MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro und MS Office XP SB 4.469 DM.

3.999 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **4.199 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **4.899 DM**

Finanzierung schon ab **129 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

15" TFT Display 1503 FP
Auflösung 1024 x 768, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 70°/ V 55°
nur 929 DM



4461 – D541101



DELL™ High-End PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
  Zusätzlich 512 MB gratis bei Online Bestellung
- **100 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
- **64 MB nVidia GeForce3 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 885 Dolby® Digital Lautsprecher inkl. Subwoofer
- **IEEE 1394 Firewave Controller Karte** inkl. MGI Video Wave III SE Videoschnitt Software
- Internet Performance Tastatur (USB), MS Intelli Mouse, 3,5" Floppy, 4 USB Schnittstellen
- MS Windows® ME oder MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], **MS Office XP SB** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Sparen Sie 869 DM gegenüber einem hochgerüsteten Allround System.

4.599 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **4.799 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **5.499 DM**

Finanzierung schon ab **149 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

17" TFT Display 1702 FP
Auflösung 1280 x 1024, Kontrast 200:1, Blickwinkel H 80°/ V 80°,
nur 1.979 DM



4461 – D951101

Pressestimmen

„Das Unternehmen mit dem besten Support", „Produkt des Jahres 2000/2001", PC Magazin „Anbieter des Jahres 1999", PC Direkt 02/2000

Service:
„Sehr Gut", ARD Ratgeber Technik 06/2001
„Bester Service", PC Magazin 05/2001
„Hardware Test Platz 1", PC Welt 06/2000

Dimension™ 4200:
„Stilvoller Allround PC", PC Shopping 10/2001

Dimension™ 8100:
„Testsieger", Stiftung Warentest 10/2001
„Stärkster Heim-PC der Welt", Tomorrow 07/2001
„Testsieger", Computerchannel 05/2001
„Preis-Leistungs-Sieger", Chip 03/2001
„High-Tech Empfehlung", PC Direkt 01/2001



DELL™ Multimedia PC DIMENSION™

Intel® Pentium® 4 Prozessor bis 2 GHz
- **256 MB Single Channel SDRAM, 133 MHz**
  Zusätzlich 256 MB gratis bei Online Bestellung
  Aufpreis für 256 MB Dual Channel RDRAM nur 406 DM
- **80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM**
  Aufpreis für **100 GB**** Festplatte nur 58 DM
- **64 MB nVidia GeForce3 Ti200 4x AGP Grafikkarte**
- **16x DVD-ROM Laufwerk**
- **16x/10x/40x CD-RW Laufwerk** inkl. Software Adaptec Easy CD Creator
- Creative Labs SoundBlaster Live! Value PCI Soundkarte
- **harman kardon HK 395 Stereo-Aktiv Lautsprecher inkl. Subwoofer**
- V. 90 Daten/Fax Modem
- Internet Performance Tastatur (USB), MS Intelli Mouse, 4 USB
- MS Windows® ME oder MS Windows® XP Home Edition (OEM; Recovery CD)[2], MS Works Suite 2001 (OEM) inkl. **MS Word 2000** (OEM)
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service

Paketpreis mit MS Windows® XP Pro und MS Office XP SB 3.369 DM.

2.899 DM
Systempreis ohne Monitor
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,6 GHz
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,8 GHz — **3.099 DM**
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, **2 GHz** — **3.799 DM**

Finanzierung schon ab **94 DM** mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

21" Flat Display Monitor UltraScan P1110 mit FD „Trinitron®" CRT 19.8" V.I.S., 121 kHz, 0.24 mm, max. 1600 x 1200/85 Hz
nur 1.629 DM



4461 – D531101

DELL™ Peripherie-Geräte

Lexmark Z33
9 S./Min. s/w, 5 S./Min Farbe, 2400 x 1200 dpi
159 DM



HP DeskJet 940C
15 S./Min. s/w, 12 S./Min Farbe
299 DM



Lexmark LaserJet E210 Laserdrucker
12 S./Min. s/w
509 DM



HP ScanJet 4400
1200 dpi, 48-Bit
269 DM



AVM FRITZ! Card PCI v2.0
159 DM



Microsoft® Intelli Mouse Explorer
ohne Abbildung
119 DM

Microsoft® Side Winder Game Pad Pro
ohne Abbildung
69 DM

Besuchen Sie unseren Online Shop für Zubehör.
www.dell.de/dellware
Versandkosten nur 25 DM.

DELL™ Upgrades

Digitale/analoge Videoschnittkarte



- Digitale (iEEE 1394) und analoge (S-VHS und Cinch) Anschlüsse
- Top aktuelle Videoschnittsoftware schon im Lieferumfang enthalten: MGI Videowave IV
- Ideal zur Videobearbeitung von zuhause oder im Büro - die Karte kann fast alles, was es an bewegten Bilden gibt, aufzeichnen.
- Einfache Anschlussmöglichkeit durch die externe Anschlussbox

nur 695 DM

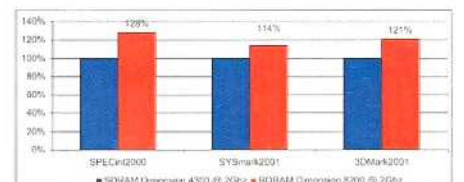
Logitech Cordless Desktop iTouch mit kabelloser Tastatur und Maus!



- Schluss mit dem Kabelwirrwarr auf Ihrem Schreibtisch
- Mit 12 Zusatztasten zur Multimedia/Internet Steuerung
- Ergonomische Maus statt Standard Tastatur und Maus zuammen mit einem System

nur 269 DM

Benchmark Vergleich SDRAM/RDRAM



Die Benchmarkergebnisse sind eindeutig:
Zweikanal RDRAM ist mit einer Speicherbandbreite von 3.2 GB/s deutlich schneller als Single Channel SDRAM Speicher. **Über 20% mehr Performance** durch den schnellen RDRAM Speicher mit 400 MHz in Kombination mit dem Intel® 850 Chipsatz garantieren Ihnen ein Optimum an Performance, damit Sie auch mit den Anforderungen von morgen Schritt halten können.



Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen, Tel. 0800/1 28 33 55, Fax 01 80/5 22 44 01, Internet: www.dell.de

Hettenkofergasse 13, A-1160 Wien, Tel. 01 79/56 76 08 Geschäftskunden, Tel. 01 79/56 76 07 Privatkunden, Fax 01 79/56 76 05, Internet: www.dell.at

Route de l'Aéroport 29 C.P. 216, CH–1215 Genève 15, Tel. 0 22/799-0101, Fax 0 22/799-01 90, Internet: www.dell.ch

DARUM DELL™

0800/1 28 33 55* | **www.dell.de**

*Anrufen & Bestellen: Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit

Anno 1503

Sehr detailverliebt präsentiert sich die Iso-Grafik des Aufbau-Strategiespiels von Sunflowers. Mühlräder drehen sich gemächlich im Wind, Schafe und Kühe grasen auf den Weiden und die Bewohner der Siedlung gehen ihrem Tagewerk nach. Vier verschiedene Klimazonen sorgen nicht nur optisch, sondern auch spielerisch für Abwechslung. Eine voll ausgebaute Stadt wie diese werden Sie allerdings erst nach etlichen Spielstunden zu Gesicht bekommen. Den Februar 2002 sollten sich angehende Bürgermeister und Weltumsegler also schon mal im Kalender vormerken.

Entwickler .... Sunflowers Anbieter ....Electronic Arts










MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Lassen sich Computerspieler ein X für ein PC vormachen?

Hier steht sie vor mir, im Redaktionsbüro. Die sagenumwobene Xbox. Kürzlich konnten wir alle Launch-Spiele Probe spielen und gerade eben habe ich die Hightech-Maschine zusammen mit Halo ausgiebig angetestet. Mein Eindruck? Erstens: Die schwarze Kiste sieht aus und wiegt so viel wie ein Videorecorder aus den 80er-Jahren. Nun ja, „Retro-Look" soll ja gerade hip sein. Zweitens: Der Preis für die Xbox ist wirklich happig. Für 1.000 Mark kriege ich locker eine PS2 plus eine Hand voll Spiele. Andererseits habe ich für meine GeForce3-Karte auch so viel hingeblättert und die kann weniger als der XGPU-Chip der Xbox. Drittens: Kein Computerspieler muss jetzt plötzlich Angst um sein Hobby haben. Das ist Quatsch. Die grundverschiedenen Spielerlebnisse bei Konsolen- und PC-Spielen wird auch die Xbox nicht näher zusammenbringen. Dennoch bin ich überrascht. In Halo stecken wirklich tolle Ideen, die Optik lässt staunen und die Steuerung funktioniert erstaunlich gut. Das Problem ist das Gamepad. Damit ist mir das Spielgefühl einfach zu langsam, zu zäh. Egal, ob bei Action- oder Strategiespielen, mit Maus und Tastatur drehe ich mich schneller, sehe ich mehr, kann ich meine Einheiten exakter kontrollieren. Und nun? Was letztlich zählt, sind die Spiele. Halo ist klasse, aber so was geht am PC einfach besser. Wenn es Microsoft und die Xbox-Entwickler schaffen, mir Killer-Applikationen und „Must-have"-Spiele vor die Nase zu setzen, dann haben sie mich. Dann kann für mich die Xbox die ideale Ergänzung sein. Aber auch nur so lange, bis ich mir die nächste Grafikkarten-Generation für Ego-Shooter und Strategie-Spiele in den PC oder die nächste Konsolen-Generation für Sport- und Rennspiele in den Fernseher stecke. Sie brauchen sich also kein X für ein PC vormachen zu lassen. CHRISTIAN MÜLLER

MICROSOFT XBOX

Unter 1.000 Mark geht nichts!



MAGNET Wir schätzen, dass Stargast Peter Molyneux noch häufiger fotografiert wurde als die Xbox selbst.

Im Rahmen einer exklusiven Party im noblen Cannes präsentierte Microsoft den knapp 1.000 Gästen zusammen mit vielen Herstellern mehr als 40 Titel für die Hightech-Konsole Xbox. Gesprächsthema Nummer 1 waren aber nicht die – teils gewöhnlichen, teils beeindruckenden, teils genialen – Spiele und auch nicht die Bekanntgabe der genaue Erscheinungstermine, sondern vielmehr der enthüllte Preis des PlayStation-2-Konkurrenten: selbstbewusste 479 Euro, also knapp 934 Mark. Zum Vergleich: Sony verlangt seit Anfang Oktober gerade mal 599 Mark für die PlayStation 2. Das sprengt alle Spekulationen und auch Andeutungen, die im Vorfeld aufkamen. Denn zusammen mit einem Spiel und einem weiteren Gamepad kommt man schnell auf über 1.100 Mark. Ebenfalls an der Côte d'Azur: Peter Molyneux, der das Xbox-exklusive Rollenspiel **Project Ego** vorstellte. Was daran so besonders ist? „Die Haut des Helden wird im Laufe der Zeit von der Sonne gebräunt – Grafik und Spielelemente, die die Fähigkeiten von Xbox voll ausschöpfen." Zugegeben: Ein bisschen mehr kann die schwarze Kiste schon, wie wir uns anhand einer Original-Xbox in der Redaktion überzeugen konnten (siehe **Halo**-Titelstory ab Seite 62). Während in den USA bereits in diesen Tagen die ersten Kartons über die Ladentische gehen, dürfen Europäer erst im nächsten Frühjahr ihre Xbox abholen. Leer ausgehen dürfte niemand: 1,5 Millionen Stück stellt Microsoft in den ersten drei Monaten in die Händlerregale von 16 europäischen Ländern. Wenn Sie die Xbox vorab ausprobieren wollen: In einigen deutschen Kaufhäusern werden noch vor Weihnachten einige hundert Exemplare aufgebaut – allerdings nur zum Schauen, **Halo**-Probespielen und Vorbestellen.

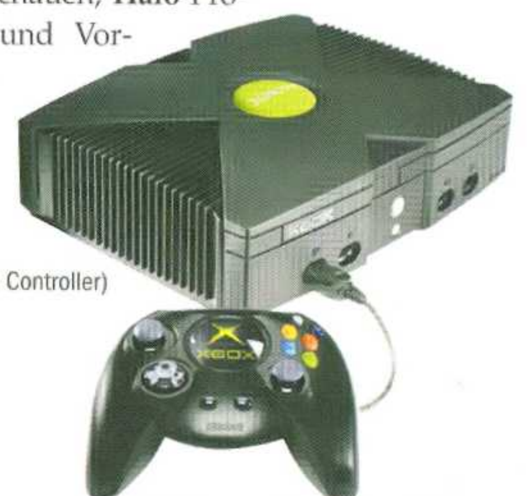


RUNDE SACHE Gefeiert wurde in Pierre Cardins schrillem Seifenblasenhaus mit seinen runden Räumen.

Daten & Fakten

Verkaufsstart USA:	15. November 2001
Verkaufsstart Deutschland:	14. März 2002
Preis:	479 Euro (ca. DM 934,-, inklusive 1 Controller)
Preis der Spiele:	69 Euro (ca. DM 135,-)
Controller:	40 Euro (ca. DM 78,-)
DVD-Playback-Kit mit Fernbedienung:	50 Euro (ca. DM 98,-)

Extra erhältlich sind außerdem Speicher-Karten, Anschlusskabel und Adapter (u. a. für Dolby-Digital-Wiedergabe).





IKARION

Hoffnung für Armalion

Demonworld 1 und 2, **Hattrick! Wins**, **Zeppelin**, **Mad News** – alles Mehr-oder-minder-Hits der Aachener Spielemanufaktur Ikarion, die jetzt in Zahlungsschwierigkeiten geraten ist und Insolvenz beantragen musste. Aktuell laufen Verhandlungen mit mehreren Investoren, um Firma, Arbeitsplätze und aktuelle Projekte zu retten. Hoffnungsträger ist das **Baldur's Gate**-ähnliche Rollenspiel **Armalion** (im Bild), das auf den bekannten **Das Schwarze Auge**-Regeln basiert.



FINAL FANTASY

Filmriss bei Square

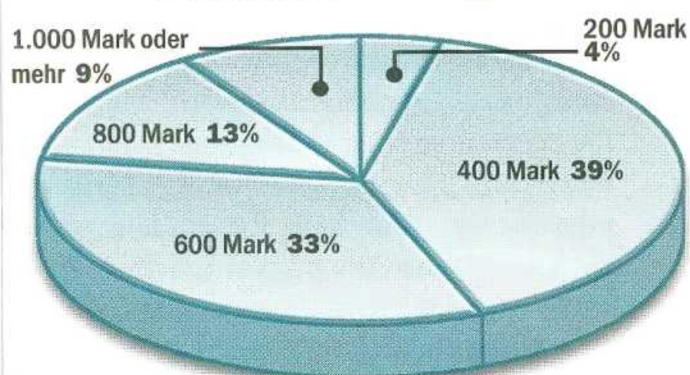
Nach enttäuschenden Umsätzen mit dem komplett computergenerierten Spielfilm **Final Fantasy: Die Mächte in Dir** will sich der japanische Spielegigant SquareSoft von der Leinwand verabschieden und sich ganz seiner Rollenspiel-Reihe widmen. In Deutschland haben etwas mehr als eine Million Besucher das Animationswunderwerk gesehen.



COUNTER-STRIKE-PROFI-BUCH

Von Profis für Profis

Auch wer sich schon zu den **Counter-Strike**-Profis rechnet, findet auf den 144 farbigen Seiten dieser Buch-Neuheit wirklich alles rund ums Multiplayer-Thema Nummer 1. Schwerpunkt: Tipps und Kniffe zu **Counter-Strike 1.3** inklusive präziser Level-Karten. In Extra-Kapiteln informiert das Buch über Themen wie E-Sport, Clans und den Ablauf des Aufsehen erregenden PC Action Masters. Comic-Zeichner Bender hat 15 Illustrationen beigesteuert – damit Sie auch nach Niederlagen was zu lachen haben. Ab sofort für rund 25 Mark im Buchhandel!



CHARTBREAKER VOL. 1

Dickes Spielepaket

Ab dem 9. November gibt es unter dem Titel **Chartbreaker Vol. 1** eine Spielesammlung von THQ zu kaufen. Enthalten sind: **Tomb Raider: Die Chronik**, **Grand Theft Auto 2**, **Colin McRae Rally 2.0** und die Synthesizer-/Videoclip-Software **Music 2000** – zusammen für faire 80 Mark.

Demo-Service von Take 2

Mitglieder des kostenlosen Take-2-Clubs können eine ganz besondere Dienstleistung des Münchner Publishers (Stronghold, Tropico) nutzen: Für DM 9,90 darf man sich eine CD-ROM mit allen Wunsch-Demos und Patches zusammenstellen lassen, die innerhalb weniger Tage per Post geliefert wird.

Mehr PC-Spiele verkauft

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) gab die Zahlen des ersten Halbjahres 2001 bekannt, wonach im Vergleich zum gleichen Zeitraum des Vorjahres mit 16,77 Mio. Stück satte 13,7 Prozent mehr Spiele über den Ladentisch gingen – und das bei einem Umsatz, der nur um 1,7 Prozent zulegte (auf jetzt 651,49 Mio. Mark). Der durchschnittliche Preis pro Spiel ist also gesunken.

Gratis: Völker-2-Add-on

Anfang November erscheint auf www.jowood.de ein Add-on für Die Völker 2. Jedes der drei Völker wird sieben neue Missionen erhalten, zusätzlich wird das Handels- und Forschungssystem optimiert. Drei Schwierigkeitsgrade, neue Musik, ein Editor und Mehrspielerkarten runden das Paket ab, das auch auf der kommenden PC-Games-CD/DVD enthalten ist.

Comeback für Sam & Max

Sam & Max, die Protagonisten in einem der witzigsten PC-Adventures aller Zeiten, erleben demnächst ihr Comeback in einem Action-Adventure. Allerdings nicht von Lucas Arts und nur auf Konsolen, wie die Sam&Max-Schöpfer einräumten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	NEU	COMMANDOS 2 - MEN OF COURAGE
2	NEU	FUSSBALL MANAGER 2002
3	NEU	AQUANOX
4	NEU	STRONGHOLD
5	NEU	RED FACTION
6	▼1	MYST III: EXILE
7	NEU	PLAY THE GAMES VOL. 4
8	NEU	NHL 2002
9	NEU	WIGGLES
10	NEU	GOLD GAMES 5

Quelle:


PC Games Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)
HERUNTERLADEN darf Counter-Strike jeder. Auch Choleriker. Auch Cheater. Auch Camper. Zum Leidwesen aller braven Spieler ...
Vormonat: 2

2 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
(Pyro Studios/Eidos Interactive)
NEU
ABLADEN sollten Sie die um die Ecke gebrachten Soldaten da, wo sie der Feind nicht sieht: um die Ecke.
Vormonat: -

3 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
(Blizzard/Vivendi Universal)
ÜBERLADEN ist das Inventar eines jeden, der sämtliche Ausdauer-Elixiere aufklaubt. Prost!
Vormonat: 1

4 OPERATION FLASHPOINT
(Bohemia Interactive/Codemasters)
NACHLADEN müssen Sie immer dann, wenn das Magazin leer ist. Altes Soldatensprichwort.
Vormonat: 3

5 WIGGLES
(SEK/Innonics/Infogrames)
NEU
HUTLADEN Für jede ihrer Tätigkeiten setzen sich die Wiggles eine andere Kappe auf. Ach, wie süß.
Vormonat: -

6 AQUANOX
(Massive Development/Fishtank Interactive)
NEU
VERLADEN müssen Sie in Aquanox nichts. Der Handelsaspekt des Vorgängers glänzt durch Abwesenheit.
Vormonat: -

7 UNREAL TOURNAMENT
(Epic/Infogrames)
GELADEN ist derjenige, der die Redeemer direkt in die Fresse bekommt. Kurz vor dem Godlike-Frag.
Vormonat: 4

8 BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN
(Bioware/Virgin Interactive)
LADENSCHLUSS ist ganz schön nervig. Gibt's in Baldur's Gate kein Ministerium für Arbeit und Soziales?
Vormonat: 5

9 AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
ROLLADEN ziehen sich die wackeren Ritter vors Gesicht, bevor sie scheppernd in die Schlacht stürmen.
Vormonat: 7

10 BLACK & WHITE
(Lionhead Studios/Electronic Arts)
SAULADEN! Und was für einer! In Black & White gibt's ja nicht mal Borstentiere als Kreatur zum Spielen!
Vormonat: 8

CIVILIZATION 3 SPECIAL-EDITION

„Das Warten lohnt sich!"

PC Games: In den USA erscheint **Civilization 3** im November, in Deutschland erst im März 2002. Infogrames bringt jedoch im November eine **Civilization 3**-Special-Edition. Was ist der Grund?

Wetzel: Da sich die deutsche Fassung aufgrund von zugekauften, fehlerhaften Tools zur Implementierung der deutschen Sprache bis in das nächste Jahr verschiebt, wollten wir etwas für die Leute tun, die **Civilization** bereits seit Jahren spielen und auf den neuesten Teil warten. Wir haben uns daher entschieden, vorab eine limitierte Auflage der amerikanischen Version anzubieten.



MICHAEL WETZEL ist PR-Manager bei Infogrames Deutschland.

PC Games: Wie genau wird diese spezielle Edition aussehen?

Wetzel: In Anbetracht dessen, dass es sich bei vielen der Leute, die wir ansprechen wollen, auch um Sammler handelt, werden wir anstelle der DVD-Hülle eine hochwertige Box mit 3D-Effekt und Klappdeckel verwenden. Sowohl der Text auf der Verpackung als auch das Handbuch und das Spiel sind komplett in Englisch.

PC Games: Solche Verpackungen sind kostspielig. Was bedeutet das für den Preis?

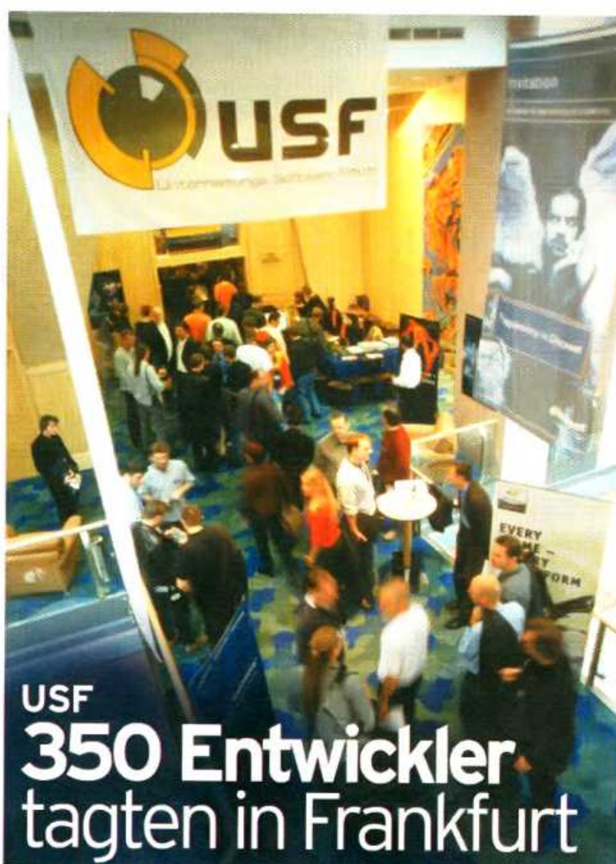
Wetzel: Wir versuchen, den Preis auf dem Level eines Vollpreis-Produktes zu halten. Fest steht jedoch, dass die 100-Mark-Grenze definitiv nicht überschritten wird, womit wir uns deutlich von Import-Versionen abheben.

PC Games: Dürfen Käufer diese Version später gegen die deutsche Fassung umtauschen?

Wetzel: Leider werden wir diese Möglichkeit nicht anbieten können. Grund hierfür sind die besonders hohen Kosten für die Special-Edition bei recht geringem Preis.

PC Games: Was hat der Käufer in der deutschen Version zu erwarten?

Wetzel: Das deutsche **Civilization 3** ist eines unserer wichtigsten Produkte im nächsten Jahr. Im Gespräch sind unter anderem hoch dotierte, deutschlandweite **Civilization 3**-Turniere. Außerdem überlegen wir, ob wir die deutsche Fassung noch durch zusätzliches Material aufwerten können. Es lohnt sich also, auch auf die deutsche Version zu warten!



USF

350 Entwickler tagten in Frankfurt

Das dritte Unterhaltungs Software Forum im Frankfurter Hilton-Hotel zog alle namhaften deutschen Entwickler in die Main-Metropole. Rund 40 Vorträge zu den verschiedensten Themen (Grafik, Programmierung etc.) standen auf dem zweitägigen Programm. Mit 350 Teilnehmern setzte das USF 2001 einen neuen Rekord und etabliert sich damit als erfolgreiche Entwickler-Plattform.

ELECTRONIC ARTS

Streit um Ultima



Es hat eine ganze Weile gedauert, aber nun hat auch Electronic Arts spitzbekommen, dass eine Hand voll treuer Fans an Remakes der Kult-Rollenspielserien **Ultima** und **Bard's Tale** arbeiten. EA findet das weniger toll und verweist darauf, dass in beiden Fällen keine entsprechende Erlaubnis eingeholt wurde. Die Programmierer der Remakes behaupten wiederum, dass auf keine ihrer E-Mails reagiert wurde. Nun will EA prüfen, ob die Remake-Macher die beiden brachliegenden Markennamen weiter verwenden dürfen. Dass **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott („Lord British") seinen Segen gegeben hat, spielt keine Rolle, da die Namensrechte bei EA liegen.

EB startet durch

Electronics Boutique, einer der weltweit größten Spiele-Anbieter, will in Deutschland Fuß fassen. Das US-Unternehmen kaufte Teile der Insolvenzmasse des bekannten Versenders Game It auf und wird die bestehenden Shops als Basis nutzen.

Ubi Soft entschuldigt sich

Bret Berry, Entwicklungs-Vizepräsident bei Ubi Soft, hat sich in einem offenen Brief bei allen Spielern für die Probleme mit der (De-)Installation und dem Kopierschutz der US-Version von Pool of Radiance 2 entschuldigt. Über die Lage bei der deutschen Version informieren wir auf Seite 163.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 225).

Platz 1

Aquanox (Fishtank Interactive)



Marketing Manager Tobias Bönsch von Fishtank Interactive:
„Mit der Anzeigenkampagne für **Aquanox** wollen wir die Action, die Spannung und die herausragende Grafik des Spiels betonen. Wichtig war uns auch, darüber hinaus die Story zu transportieren. Interessenten sollen sich ganz schnell über das Spiel informieren können. Die PC Games ist für uns eine der wichtigsten und kompetentesten Games-Zeitschriften in Deutschland. Hier finden wir die Vielspieler, die als Meinungsführer anerkannt sind und wissen, wovon sie sprechen."

Platz 2

Anarchy Online (Funcom)

Platz 3

Elsa Gladiac

GEWINNSPIEL

Wir bringen Sie zum Rotieren!



In der Redaktion brummt's und surrt's bereits. Grund: der Gyrotwister, ein raffiniertes, süchtig machendes und im wahrsten Sinne des Wortes handliches Trainingsgerät. Die von kreisenden Handbewegungen verursachten Kreiselkräfte beschleunigen den Rotor auf 10.000 Umdrehungen und simulieren so ein Gewicht von 15 Kilogramm, was man dem tennisballgroßen Objekt gar nicht zutrauen würde. Unser Urteil: einfach ideal, um Verspannungen nach stundenlangen **Counter-Strike**-Sitzungen zu lösen. Sie wollen auch mittwistern? Gemeinsam mit dem Hersteller verlosen wir 30 Stück in verschiedenen Farben (Wert: je DM 40,-).

Die Preisfrage: Was macht der Gyrotwister?
A) Schlau B) Süchtig C) Hungrig.

Die Lösung schicken Sie an gewinnspiel@pcgames.de oder an Computec Media, PC Games, Stichwort: Gyrotwister, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth (Anschrift nicht vergessen!). Weitere Infos gibt's übrigens unter www.gyrotwister.de.

Die Gewinner werden unter allen richtigen Einsendungen ermittelt. Einsendeschluss: 30.11.2001.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie des Gyrotwister-Vertriebs dürfen nicht teilnehmen.

EA.COM

Majestic auch auf CD

Der mit großen Ambitionen gestartete Online-Thriller **Majestic** wird in den USA fortan auch auf CD-ROM für 40 Dollar verkauft. Bislang konnte das Detektivspiel, das seine Nutzer auf Wunsch sogar per Fax und Telefon kontaktiert, nur mühsam MByte-weise aus dem Internet bezogen werden, was unter anderem zu den für Electronic Arts enttäuschenden Nutzerzahlen führte. Um das aufwendige Projekt mittelfristig profitabel betreiben zu können, wurden im Oktober 250 Personen der Online-Abteilung EA.com entlassen. Damit schwinden die Chancen, dass dieses Spiel künftig auch in Europa angeboten wird.

PC-GAMES-SONDERHEFT

Komplettlösung

Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: Das 164 Seiten starke Sonderheft von PC Games. Damit haben Sie Komplettlösungen, Profi-Tipps und Karten zu aktuellen Top-Spielen immer parat. Im Preis von DM 14,80 enthalten: zwei CDs randvoll mit Mods, Tools und Trainern sowie 600 Seiten Tipps im Original-PC-Games-Layout, die Sie bequem mit dem Acrobat Reader anschauen können.





von MATHIAS NEUMANN

supported by GIGA.DE



HEILIGABEND 14-03-02

www.xbox.com

HARDWARE-TESTSTREIFEN

Logitech Cordless Desktop Optical

Für stolze 270 Mark erhalten Sie von Logitech (089-894670) eine sehr hübsche und funktionelle Maus-Tastatur-Kombination, die komplett ohne Verkabelung auskommt. Die graue Fünf-Tasten-Maus besitzt ein Mausrad und ist auch für rasante Ego-Shooter sehr zu empfehlen. Die Tastatur wurde für den Funkbetrieb optimiert. Besonders praktisch daran ist das Extra-Scrollrad an der linken Seite und die vielen Zusatz-Tasten. Der Funkempfänger kann per USB oder PS/2 angeschlossen werden.

WERTUNG: 1,9



Natpaq.com T-Paq v1.0

Die Webseite www.natpaq.com (0561-3162088) bietet einen nützlichen LAN-Party-Rucksack namens T-Paq v1.0 an. In ihm verstauen Sie mühelos einen PC-Tower und in seinen Seiten- und Innentaschen auch Tastatur, Maus, Joystick und Gamepad. Das abnehmbare Rückenpolster können Sie übrigens als Sitzkissen verwenden. Dank zweier Rollen und einem ausfahrbaren Griff macht der T-Paq auch lange Reisen problemlos mit. Das Gepäckstück ist gut verarbeitet, robust und kostet einschließlich Versandkosten ca. 250 Mark.



WERTUNG: 2,2

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

RADEON 7000 UND 7200

Einsteiger-Grafikkarten

Nach der Radeon 7500 und der Radeon 8500 bringt Ati (Tel.: 089-665150) auch zwei Tiefpreis-Grafikkarten auf den Markt. Die Radeon 7200 basiert auf dem alten Radeon-Grafikchip und verfügt über 64 MByte SDR-SDRAM. Mit TV-Ausgang kostet die Karte 250 Mark. Die Radeon 7000 ist eine abgespeckte Radeon VE und besitzt deshalb nur ein 64-Bit-Speicherinterface mit 32 MB DDR-SDRAM. Darüber hinaus hat sie einen TV-Ausgang, den man als separaten Ausgang ansprechen kann (Dual Display). Die Radeon 7000 unterstützt kein Hardware T&L, ist mit 200 Mark Anschaffungskosten allerdings recht günstig.



NEUE RADEONS Ati legt nach und präsentiert die Einsteigerkarten Radeon 7000 und die neue 7200.

GEFORCE3 TITANIUM 200/500

Elsa kommt mit neuen Maler-Platinen.

Bereits im Oktober sollen mehrere neue Grafikkarten von Elsa (Tel.: 0241-6060) erhältlich sein. Die Gladiac 516TV-Out verwendet als Rechenherz den GeForce2-Pro-Nachfolger GeForce2 Ti und kostet zwischen 400 und 450 Mark. Ihr Grafikchiptakt liegt bei 250 MHz, der des Speichers bei 200 MHz (DDR). Etwas flotter ist die Gladiac 721TV-Out, die den GeForce3 Ti 200 als Rechentriebwerk nutzt. Ihr Chip arbeitet mit 175 MHz Takt, wobei der Grafikkartenspeicher mit 200 MHz (DDR) über einen 128 Bit breiten Datenbus angesteuert wird. Die Gladiac 721TV-Out soll zwischen 650 und 700 Mark kosten. Die High-End-Version mit dem GeForce3 Ti 500 nennt sich Gladiac 921 und ersetzt die bisherige Gladiac 920. Sie schlägt mit rund 1.000 Mark zu Buche.



GEFORCE3-ATTACKE Auch Elsa bringt Platinen mit den zwei neuen GeForce3-Grafikchips in den Handel.

SAITEK OPTICAL MOUSE PRO

Die blaue Maus



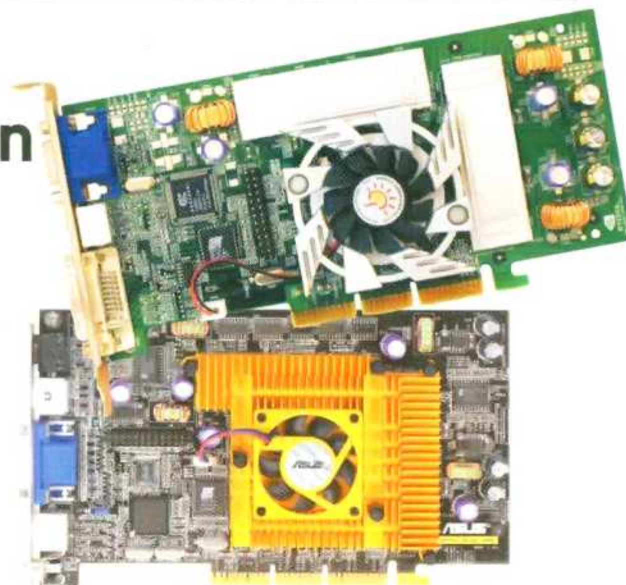
Die USB-Maus von Saitek (Telefon: 089-5467570) besitzt drei Tasten sowie ein Mausrad. Eingebaute Leuchtdioden strahlen im Betrieb ein blaues Licht aus und beginnen zu blinken, sobald neue E-Mails eintreffen. Die Maus ist für 70 Mark im Handel erhältlich. Dort finden Sie auch die Touch Force Optical. Sie besitzt das gleiche Design, verfügt aber über zusätzliche Force-Feedback-ähnliche Effekte. Spiele wie **Black & White**, **MDK 2**, **Half-Life**, **Nocturne** und **Unreal Tournament** unterstützen die Rütteltechnik bereits (teilweise per Patch). Die Schüttelmaus kostet 99 Mark.

BLAU STATT GRAU Saiteks neue Maus leuchtet und blinkt blau.

GEFORCE3-GRAFIKKARTEN

Noch mehr GeForce3-Karten

Asus (Tel.: 02102-95990) bringt in diesem Monat neue Platinen mit dem GeForce3 Ti 500 auf den Markt. Die V8200 T5 Pure ist für 920 Mark zu haben und ist wie auch die V8200 T5 Deluxe mit 64 MByte DDR-SDRAM ausgerüstet. Die Deluxe besitzt einen zusätzlichen TV-Ein- und -Ausgang, eine 3D-Shutterbrille und kostet 80 Mark mehr. Von Sparkle (Tel.: 01805-905040) kommen ebenfalls Karten mit den neuen GeForce3-Chips. Die GeForce3 Ti 500 mit DVI-Out und TV-Ausgang bekommen Sie für 950 Mark, die Ti 200 in der gleichen Ausführung für 650 Mark.



DEBÜTANTEN Auch von Asus und Sparkle kommen Grafikkarten mit den neuen GeForce3-Grafikchips.


D2
vodafone

HARDWARE-TESTSTREIFEN

Logitech ClickSmart 310

Insgesamt 40 Schnappschüsse in einer Größe von maximal 352x288 Pixel speichert die ClickSmart310. Wenn Sie die Auflösung auf 176x144 Pixel beschränken, sind es sogar 160, alternativ eine 15 Sekunden lange Videosequenz. Die Kamera ist handlich und über zwei Knöpfe plus Auslöser sehr einfach zu bedienen. Die beigelegte Software macht die ClickSmart 310 zu einer einfach zu bedienenden Web-Cam und Schnappschusskamera. Kostenpunkt: rund 200 Mark.

WERTUNG: 2,5



Microsoft IntelliMouse Explorer

Die Neuauflage der beliebten IntelliMouse Explorer von Microsoft wurde für kleinere Hände optimiert. Die optische USB-Maus besitzt fünf konfigurierbare Maustasten und ein leichtgängiges Mausrad. Ihr optischer Sensor arbeitet mit 400 dpi und tastet die Mausunterlage 6.000 Mal in der Sekunde ab. Die Maus liegt gut in der Hand und wird sogar mit einem eigenen PS/2-Adapter ausgeliefert, falls Ihre USB-Anschlüsse bereits besetzt sind. Für 120 Mark eine sichere und sehr gut verarbeitete Investition.

WERTUNG: 1,8

Kaspersky Anti-Virus Personal PRO

Neben der Suchfunktion im Hintergrund bietet das Paket den „Office Guard", der vor gefährlichen Makros schützt. Der „Inspector" kann Änderungen in Dateien oder dem Bootsektor über ein ausgeklügeltes Prüfsummensystem wieder rückgängig machen. Dazu gibt es noch einen „Script Checker", Plug-ins für Microsofts Office-Paket und tägliche Datenbank-Updates per Internet. Für rund 230 Mark bietet das teure Paket sicheren Schutz vor gefährlichen Viren wie „Nimda" und Co.



WERTUNG: 1,7

AMD ATHLON XP

Endlich: Der Athlon-Nachfolger ist da.

Bei den neuen Athlon-XP-Prozessoren mit Palomino-Kern führt AMD (Tel.: 089-450530) eine neue Namensgebung ein. Die Geschwindigkeit der Chips wird nicht mehr in der wahren Taktfrequenz, sondern in einem MHz-Wert angegeben, den ein gleich schneller Prozessor der alten Athlon-Generation besitzen würde. Der „Athlon XP 1.800+" rechnet in Wirklichkeit mit 1.533 MHz, soll dabei allerdings so schnell sein wie Intels Konkurrenzprozessoren mit 1.800 MHz. Die XP-Prozessoren gibt es in den Versionen 1.800+, 1.700+ (echt: 1.466 MHz), 1.600+ (echt: 1.400 MHz) und 1.500+ (echt: 1.333 MHz); sie kosten bei Alternate.de jeweils 749, 569, 469 und 399 Mark.



KLUGER ZUG? Die neuen Athlon-XP-Prozessoren werden nicht mehr nach ihrer wahren Taktfrequenz benannt.

HERCULES XPS 510

Klang aus fünf Ecken

Bisher gab es von Hercules vor allem Sound- und auch Grafikkarten, nun bringt Guillemot unter dieser Marke neue Boxensysteme auf den Markt: Das XPS 510 ist ein 5.1-System mit einer Gesamtleistung von 60 Watt (RMS). Davon leisten die fünf einzelnen Satelliten jeweils 8 Watt und der Subwoofer stolze 20 Watt. Neben dem Lautstärkeregler gibt es noch einen separaten Bassregler. Die sechs Klangkästen gibt es für zusammen rund 200 Mark.



DIGITAL? Das XPS 510 ist ein 5.1-Boxensystem ohne eigenen Dolby-Digital-Dekoder.

MEMOREX WIRELESS

Funk-Paket aus Maus und Tastatur

Memorex (Tel.: 0231-95230) wagt sich mit seinem ersten kabellosen Produkt auf den Markt. Tastatur und Maus arbeiten mit der „Radio-Frequency"-Technologie. Die Tastatur ist mit 16 zusätzlichen Internet-Tasten und einer aus Gummi bestehenden Handballenauflage ausgestattet, wohingegen die Maus einen optischen Sensor und eine Ladestation besitzt. So können die mitgelieferten Akkus immer wieder aufgeladen werden. Das Paket kostet 140 Mark.



EINFACH EDEL Die ersten Eingabegeräte von Memorex sehen edel aus.

GAMES CULT-GUIDE

Tricks für 3D-Spiele

Sie möchten eigene Levels und Figuren für Ihr Lieblingsspiel entwerfen? Dann sollten Sie einen Blick in den Games Cult-Guide von Data Becker werfen. Es enthält nicht nur detaillierte Anleitungen zum Erstellen eigener Levels und Skins von Spielfiguren, sondern auch viele Informationen zum Tunen Ihres Spiele-PCs. Darüber hinaus wird Ihnen erklärt, wie Sie Hex-Codes editieren. Eine CD mit allen dazu notwendigen Programmen liegt dem Buch bei.



VIEL WISSEN Tuning von Black & White, Counter-Strike, Unreal Tournament und Co. wird mit dem Games Cult-Guide zum Kinderspiel.

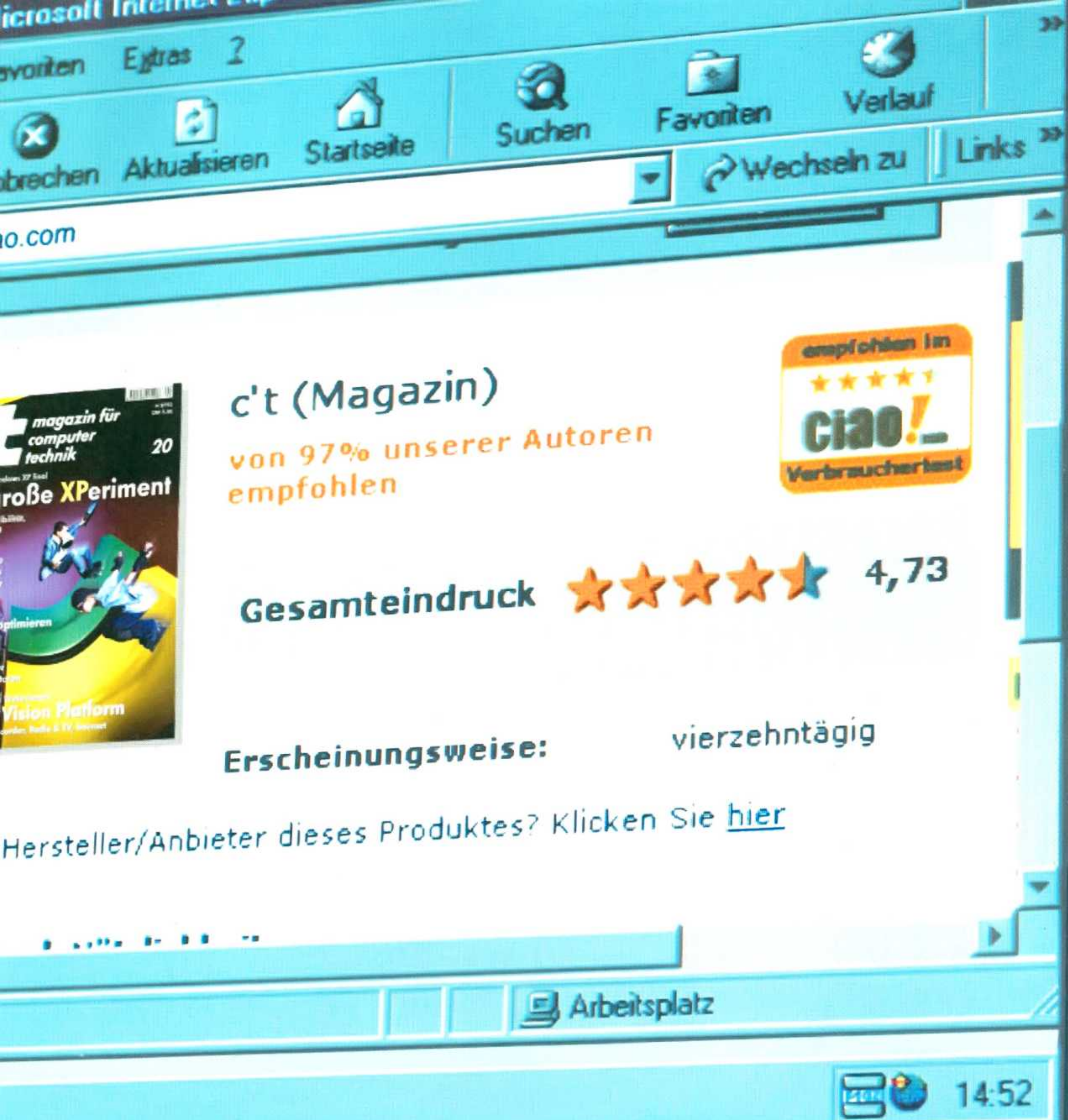
ANUBIS TYPHOON ACOUSTIC SIX 5+1

Soundkarte mit 5.1-Sound

Die Firma Anubis (Tel.: 0681-988060) bringt eine neue 5.1-Soundkarte unter der Marke Typhoon auf den Markt. Die Acoustic Six 5+1 kann Dolby-Digital-Sounds dekodieren und über drei Line-Outs auf ein passendes analoges Lautsprechersystem ausgeben. Zusätzlich gibt es ein zweites Slotblech mit optischen und koaxialen digitalen Anschlüssen. Die Karte unterstützt A3D 1.0 sowie EAX 1.0 und 2.0. Für die Acoustic Six 5+1 sollten Sie rund 130 Mark einplanen.



DOLBY DIGITAL Die Acoustic Six 5+1 kann Dolby-Digital-Sound dekodieren und auf analogen Boxen ausgeben.


Extras
Aktualisieren
Startseite
Suchen
Favoriten
Verlauf
Wechseln zu
Links
c't (Magazin)
von 97% unserer Autoren empfohlen
empfohlen im
ciao!
Verbrauchertest
Gesamteindruck
4,73
Erscheinungsweise:
vierzehntägig
Hersteller/Anbieter dieses Produktes? Klicken Sie hier
Arbeitsplatz
14:52
UP
DOWN
POWER



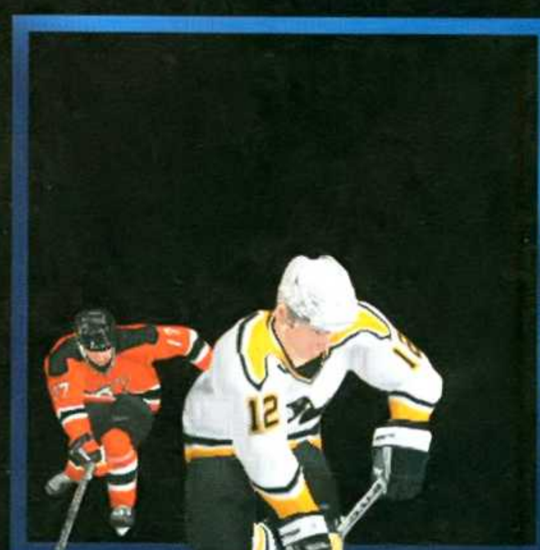

NHLPA




EA
nhlpa
.com
LEMIEUX
66






12

Conrad verbannt Spiele

Als Reaktion auf den 11. September hat Conrad Electronic Computerspiele, in denen gekämpft wird, aus dem Angebot gestrichen.

Im Aluminiumregal der Software-Abteilung von Conrad Electronic in Nürnberg leuchtet zwischen bunten Verpackungen an vielen Stellen die Rückwand durch. Es ist ein Anblick, als hätten Kaufwütige den halben Laden leer geräumt. Doch ein Schild, das von der Decke hängt, verrät, wie die Lücken wirklich entstanden sind: Unter dem Eindruck der Terroranschläge in Amerika ließ Geschäftsführer Dr. Werner Conrad deutschlandweit alle Produkte aus den Filialen des Familienunternehmens entfernen, die in seinen Augen „unter die Kategorie Kriegs-, Kampfspiele oder -spielzeuge fallen". Schon Ende September hatte er so etwas in einer Pressemitteilung angekündigt.

Nimmt man es streng, trifft die Definition natürlich auf einen Großteil der Unterhaltungssoftware zu – und Conrad nimmt es sehr streng. Deswegen suchen seine Kunden nicht nur den Action-Bestseller **Operation Flashpoint** oder das strategische **Commandos 2** vergeblich, beides Titel mit Kriegsthematik. Die symbolschwangere Säuberung hat auch Spiele getroffen, die deutlich weniger Bezug zur Realität haben. Drei der Hits, die in Conrad-Lagern keinen Platz mehr haben, sind **Stronghold**, in dem Ritter Burgen bauen und wieder zertrümmern, **Aquanox**, welches Science-Fiction-U-Boote farbenfroh auseinander platzen lässt, und **Diablo 2**, in dem man Zombies und Dämonen mit der Waffe niederstreckt. „Wir haben im Computerbereich bereits rund 200 Programme aus dem Sortiment genommen, die unserer Meinung nach Gewalt darstellen und Gewalt verherrlichen", so der Geschäftsführer auf die Frage nach den Prüfkriterien.



WERNER CONRAD
„Wir haben nicht vor, diese Produkte zu einem späteren Zeitpunkt in unser Sortiment zu nehmen."

Weiterhin im Angebot sind ausgewiesen ruhige Adventures wie **Myst 3** sowie Rennsport- und Wirtschaftssimulationen. Außerdem haben die Kontrolleure in den Sammlungen **Game Hits 1** und **2** einige Spiele übersehen, in denen geschossen wird. Das war es dann. Noch gründlicher ist in der Modellbauabteilung gestrichen worden. Dort finden Bastler nur noch Yachten oder Zivilflugzeuge zum Zusammenkleben – die militärischen Miniaturen sind ausnahmslos rausgeflogen.

Dass solche Bannsprüche Geld kosten, ist unzweifelhaft. „Aber wichtiger als Umsatz", sagt Dr. Conrad, „ist uns, dass sich sowohl Mitarbeiter als auch Kunden mit dem Unternehmen identifizieren." Ob die Angestellten das genauso sehen, ist nicht bekannt – Interviews hat man ihnen untersagt.

Andere Unternehmen wie Kaufhof, Karstadt, Media Markt oder Saturn zeigen sich währenddessen unbeeindruckt von dem Boykott und behandeln die von Conrad geächteten Computerspiele wie vor dem 11. September als das, was sie sind: Unterhaltungsmittel, die mit realem Terror nichts, aber auch gar nichts gemein haben. DANIEL CH. KREISS

Machen Spiele brutal?

Jüngere Spieler fühlen sich diskriminiert, wenn darüber gesprochen wird, ob brutale Bilder manipulieren können, denn Erwachsene nehmen sich wie selbstverständlich von jeglicher Gefährdung aus, gleich, wie viel Zeit sie vor dem Bildschirm verbringen. Forscher und Pädagogen reden ohnehin als Beobachter von außen mit. Dabei kommen sich die Jugendlichen vor, als stünden sie vor Publikum in einer Manege. Ihr Votum in vielen Briefen: Sprecht weniger über das Alter,

Der Analyse in PC Games 11/2001 und dem Aufruf, Gewalt in Spielen **weiter zu diskutieren**, folgten engagierte Leserzuschriften. Ein Querschnitt.

Erziehung

Bei 47 Prozent darf/dürfte ein Kind Ego-Shooter spielen, wenn das Ganze von Gesprächen begleitet wird/würde. 22 Prozent sagen, Kinder wissen alleine, was sie vertragen, und 14 Prozent wollen, dass beim Spielen eine erwachsene Vertrauensperson anwesend ist. 17 Prozent sind strikt dagegen, dass Kinder brutale Titel spielen.

Ich und du

97 Prozent der Umfrageteilnehmer denken nicht, dass Gewaltdarstellung in Ego-Shootern sie selbst beeinflusst. Ein klares Ergebnis. Jedoch können sich 49 Prozent durchaus vorstellen, dass andere vom Konsum brutaler Spiele Schaden nehmen.



Das neue Gesetz

62 Prozent befürworten Altersempfehlungen für Spiele, an die der Handel zwingend gebunden ist, so wie es die Bundesregierung plant. Bei einem 38-prozentigen Anteil von Minderjährigen an der Umfrage sind das 100 Prozent der Erwachsenen.

Spiel und Spaß

Was macht Ego-Shooter aus? Gewalt heben nur 6 Prozent hervor; 14 Prozent meinen, Kampf sei wichtig. 26 Prozent stimmen für Atmosphäre, 25 für Grafik, 16 für Story, 9 für Geschicklichkeitswettbewerb und 4 für Rätsel.

mehr über die Reife. Ein berechtigter Einwand, aber grundsätzlich gehört beides zusammen.

Widersprüchliche Antworten erreichten uns auf die Frage, ob der technische Fortschritt und so die immer größer werdende optische Realitätsnähe der Spiele den Sachverhalt ändern: In der Umfrage kreuzten 71 Prozent an, die Problematik würde nicht größer. Dem gegenüber stehen ausführliche Kommentare, in denen zu lesen ist, dies sei sehr wohl ein Risiko.

Eine eindeutigere Erkenntnis aus den Reaktionen: In dem Streit geht es weniger um den direkten Einfluss von virtueller Gewalt auf die Psyche, als vielmehr um Wahrnehmung und Geschmack, daneben auch um Wertvorstellungen. Während Actionspieler Blut in Ego-Shootern entweder als Schokkeffekt empfinden, der angenehme Gänsehaut verursacht, oder sogar – extrem nüchtern – nur als Signal für sportlich gelandete Treffer, sehen viele Kritiker darin einen sinnlosen, abstoßenden Exzess. Ein anderer häufiger Einwand fragt, was damit gelehrt werden soll: dass Gewalt eine gute Lösung ist? Oder dass Blut und Spaß ausnahmsweise zueinander gehören dürfen?

Die Positionen näher zusammenzuführen, wäre mit persönlichem Einsatz wohl leicht: Wen Ego-Shooter beim Zuschauen ekeln, der würde beim Spielen wahrscheinlich feststellen, dass er Details gar nicht mehr so sehr wahrnimmt, wenn er schießend durch 3D-Levels rennt. Andersherum ließe sich die Frage stellen, ob die brutalen Einzelheiten wirklich um jeden Preis bleiben müssen. Denn – schon ohne ein entsprechendes Software-Angebot – erklären 48 Prozent der Leser, sie könnten sich vorstellen, einen Ego-Shooter ohne Gewaltdarstellung zu spielen. Falls es einer Software-Firma gelänge, ohne das drastische, aber plumpe Stilmittel einen packenden Actiontitel zu entwerfen, dürfte diese Zahl stark steigen.

Doch ist das überhaupt notwendig? In der Fantasie gibt es nicht einmal Grenzen, die man überschreiten kann. Die Tabus

Forschung im Elfenbeinturm

In den Augen von 37 Prozent der Leser liefert die Wissenschaft mit ihren Studien über Gewalt in Spielen bislang welt- und praxisfremde Resultate. Nur 2 Prozent finden Methodik und Argumentation aller Arbeiten überzeugend. Für 56 Prozent trifft das immerhin noch auf manche Studien zu. Mehr Forschung wünschen sich dennoch 70 Prozent.

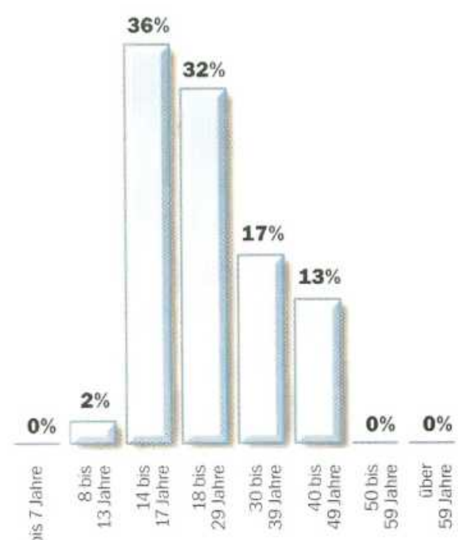
Nachmacher

Dass Ego-Shooter der Grund für eine Gewalttat sein können, glauben nur 11 Prozent. Auch dass Ego-Shooter ein möglicher Auslöser für Gewalttaten sind denken nur 34 Prozent. Aber: 69 Prozent glauben, es kann sein, dass sich Gewalttäter Handlungsideen aus den Spielen abschauen.

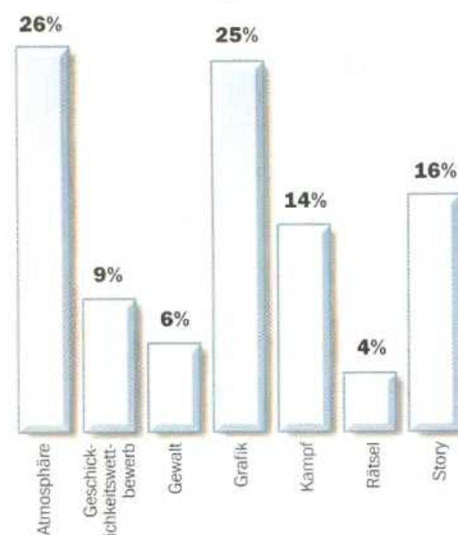
Streitfrage

An den Indizierungen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) scheiden sich die Geister: 45 Prozent sind dafür, 55 Prozent dagegen.

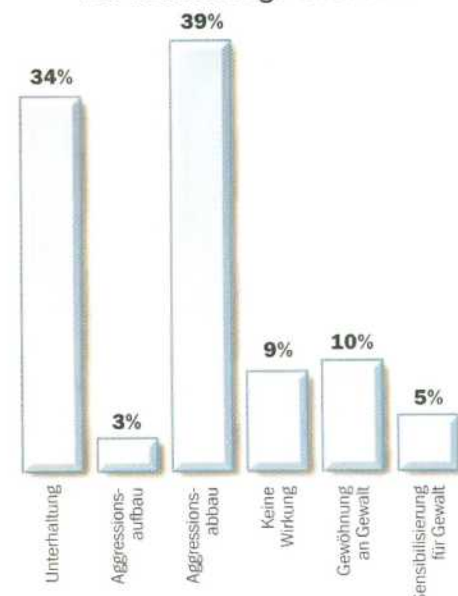
Altersstruktur der Befragten:



Was macht Ego-Shooter aus?



Wie beurteilen Sie die Wirkung von Gewalt in Ego-Shootern?



stammen aus der Realität, wo sie einen Sinn haben. In einer freien Gesellschaft sind Geschmacksdiskussionen unter Erwachsenen müßig – jeder entscheidet für sich.

Nützlich ist es hingegen, über besseren Jugendschutz nachzudenken, sicherzustellen, dass weniger gefestigte Charaktere nicht doch Schaden nehmen. 62 Prozent der Leser befürworten, dass die von der Bundesregierung geplanten Altersempfehlungen eingeführt werden, die im Gegensatz zu den Angaben der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für den Handel verbindlich sein sollen. In zahlreichen Briefen wurde außerdem vorgeschlagen, in Verkaufsräumen kinderfreie Zonen einzurichten, so wie es in Videotheken gehandhabt wird. Diese Schritte könnten – ernsthaft umgesetzt – die regelmäßigen Indizierungen ersetzen. Natürlich bliebe das Problem der Schwarzmarktverbreitung, aber immerhin wäre ein Zeichen gesetzt. DANIEL CH. KREISS

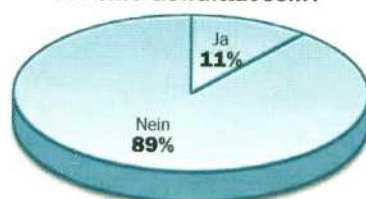
Ein Brief **aus der Branche**



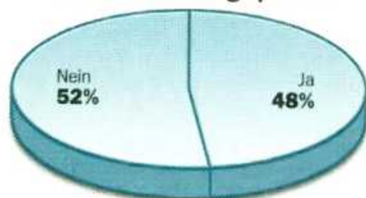
Markus Stein ist Chefprogrammierer bei Remedy Entertainment, deren größter Verkaufserfolg gerade indiziert wurde.

„Es freut mich, dass ihr das Thema in so großem Umfang aufgreift. Seit der Indizierung von [...] haben wir uns natürlich ebenfalls mit den Aufgaben der BPjS auseinandergesetzt. Unserer Meinung nach sollte [...] nicht an Jugendliche verkauft werden, daher auch unsere Altersempfehlung „ab 18". Leider gibt es in Deutschland keine bindenden Altersgrenzen für Computerspiele. Und es erscheint wenig logisch, dass zum Schutze der Jugend [...] ebenfalls für Erwachsene unzugänglich gemacht wird. Obwohl sicherlich nicht so gedacht, gleicht eine Indizierung praktisch einem Verkaufsverbot: Große Ketten wie Saturn oder Media Markt verkaufen [...] nicht einmal mehr „unter der Ladentheke", um sich nur keinen Ärger einzuhandeln. Dabei wäre es legal, das Spiel weiterhin so an Erwachsene abzugeben. Dass es auch anders geht, zeigt uns zum Beispiel die Filmindustrie: Filme, die für Jugendliche ungeeignet sind, darf man erst nach Vorlage eines Altersnachweises kaufen oder sich im Kino ansehen. Ansonsten bleiben sie frei zugänglich. Zudem dürfen Filme für Erwachsene auch frei beworben werden. Das schützt die Jugendlichen vor für sie nicht geeignetem Material und gibt Erwachsenen weiterhin die Möglichkeit zur freien Wahl."

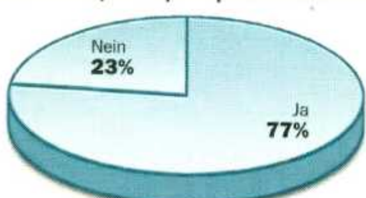
Kann ein Ego-Shooter der Grund für eine Gewalttat sein?



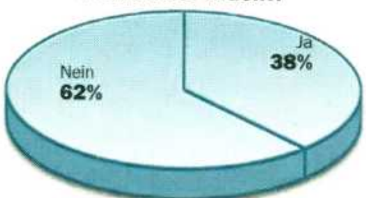
Würden Sie Ego-Shooter ohne Gewaltdarstellung spielen?



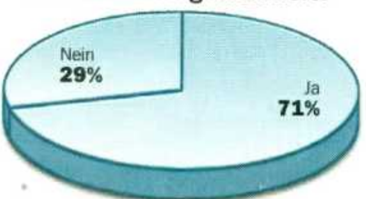
Empfinden Sie reduzierte Gewaltdarstellung (grünes Blut, Roboter statt Menschen) als Spielspaß hemmend?



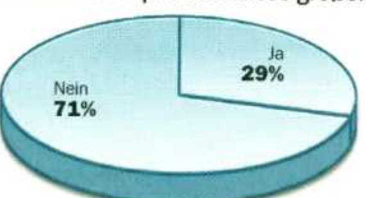
Denken Sie, dass Computerspiele intensiver wirken als Bücher, Filme oder Musik?



Fühlen Sie sich ausreichend über Medienwirkung informiert?



Wird die Problematik durch immer realistischere Spielerlebnisse größer?



Zitatesammlung

Die PC-Games-Leser äußerten sich in Briefen und E-Mails.



„Ich habe voriges Jahr an der Uni ein Referat über Hölle und Teufel in Computerspielen gehalten [...]. Ich habe etwas gelernt: Leute, die nicht aktiv selber spielen, sehen in Action-Spielen nur eines: Sinnlose Gewaltdarstellung und -verherrlichung."
HELGA MARIA KOFLER

„Dass Kinder und Jugendliche Vorbilder suchen und ihnen nacheifern, sei es aus Märchen, Filmen, im Sport oder vor allem im Elternhaus, ist doch bekannt. Und es ist auch gut so. Auf ‚Vorbildfiguren', die nur Gewalt kennen, sollten wir verzichten [...]."
DR. JÜRGEN FRECH

„Das wahre Leben ist nicht im Computer, und die wahren Probleme stammen auch nicht aus dem Computer."
CHRISTIAN SAVOY

„Eine Gesellschaft, die sich vor Fantasien schützen muss – und nichts anderes sind Computerspiele – kann nicht intakt sein."
MARCO LODDO

„Was mich allerdings vor allem beschäftigt, ist die Frage, wieso derartig explizite Gewaltszenen [...] überhaupt so beliebt sind."
KOLJA KAEHLER

„Weder der Staat noch irgendeine Zensurbehörde kann tatsächlich das Notwendige leisten, hier sind ausschließlich die Eltern gefragt."
GÜNTER BAUER

„Viele Eltern ahnen gar nicht, dass es so brutale Spiele für den Computer gibt [...] Die Berichterstattung in den Medien ist nicht so weit gediehen [...] alles auf die Eltern abzuwälzen, finde ich falsch."
TIM SCHÜRMANN

„Fakt aber ist, dass alles, ob Film oder Spiel, Fantasie bleibt und wer sich so etwas anschaut oder spielt nicht in die Versuchung gerät, seinen Freunden mit der Axt den Kopf abzuschlagen."
MICHAEL LANGHANS

„Das Blut in diesen Spielen ist [...] eher dazu da, um anzuzeigen, dass man einen Treffer gelandet hat. Ob das Blut dabei nun rot, grün oder gelb ist, ist mir persönlich relativ egal."
DENNIS HAACKER

„Natürlich kann es nach zwei Tagen **Counter-Strike** schon mal sein, dass beim Frühstück [...] ein halbes Brötchen mit den Worten ‚Fire in the Hole' durch den Raum fliegt. Doch leiden wir dann ganz sicher nicht unter Realitätsverlust [...]."
ANONYM

„[...] in absehbarer Zeit wird die ursprünglich comicgrafische [...] Art des Ballerns einer beängstigend realistischen [...] Erfahrung weichen. [...] Ich kann mir nicht vorstellen, dass das realistische Einschlagen von Projektilen in Körper und das Abtrennen von Gliedmaßen eine kindliche Seele unberührt lassen können!"
ALEXANDER PONGRACZ

„Ich halte das Fernsehen für schlimmer. Denn wenn ich **Counter-Strike** zocke, weiß ich genau, ich kann das, was passiert, stoppen."
CHRISTOPH SAUER

„Für mich ist Indizierung Zensur!"
ANONYM (15)

„Ich habe lange Zeit die BPjS verflucht [...] Jetzt, da ich älter bin, ist mir jedoch bewusster geworden, dass es besser ist, solch eine Behörde in Deutschland zu haben."
DENNIS HAMERLA

„Meiner Meinung nach hat Professor Stefan Aufenanger mit seinem Satz ‚Ich finde es wichtig, dass Eltern Vertrauen zu ihren Kindern haben und das auch deutlich machen' genau ins Schwarze getroffen."
ROLAND INDRA

„Ich [...] lese viele King-Bücher. Die sind blutiger [...], als es jemals ein PC-Spiel darstellen könnte."
SEBASTIAN GABBERT

„Danach haben wir explizit nach Spielen mit Gewaltdarstellung gesucht. [...] Meine Mutter hatte nichts daran auszusetzen, dass ich so was gespielt habe."
VIKTOR ADAM

„Ich bin mit einem großen Grinsen durch D. mit der Kettensäge gerannt. Bin ich deshalb jetzt ein Asozialer und potenzieller Massenmörder?"
REMIGIUSZ RZESZOWSKI

Ein Prozessor, der deine digitalen



Joysticks im Anflug

Ob für **Flugsimulationen, Actionspiele oder Weltraumsimulationen,** egal ob mit Force Feedback oder ohne: In unserer Joystick-Marktübersicht ist für jeden etwas dabei.







Was setzt einen PC-Spieler vom Rest der Computer-Welt ab? Genau, sein Equipment! Joysticks zählen schon seit PC-Urzeiten dazu, auch wenn sie damals vielleicht noch nicht so viele Funktionen besaßen wie heute. Aktuelle Actionspiele wie beispielsweise **Aquanox** lassen aber neben der Joystick-Steuerung (siehe Extrakasten) auch die Kontrolle per Maus und Tastatur zu. Meistens funktioniert diese auch sehr gut, so dass die zusätzliche Investition für einen der Steuerknüppel eher überflüssig scheint. Zudem kommen immer weniger Games in den Handel, die die klassischen Joystick-Genres abdecken, also vor allem Flug- und Weltraumsimulationen. Das liegt in erster Linie daran, dass viele Spieler Strategie- oder Actionspiele bevorzugen, die besser mit der Maus steuerbar sind. Wer einmal probiert hat, in einem **Unreal Tournament**-Deathmatch mit einem Joystick zu gewinnen, der weiß, dass die Steuerknüppel für dieses Genre keine Steuerungshilfe sind.

Aber es gibt Licht am PC-Horizont. Dort finden Sie beispielsweise das Luftkampf-Spiel **IL-2 Sturmovik**, **Eurofighter Typhoon** oder den **Combat Flight Simulator 2** – lauter Titel, die mit gut ausgestatteten Joysticks richtig Spaß bereiten. Sollten Ihnen hingegen eher Flugzeuge aus der zivilen Luftfahrt liegen, dann sparen Sie Ihr Geld für den demnächst erscheinenden **Microsoft Flight Simulator 2002**, denn auch dort werden Sie durch Ihr Joystick-Equipment mit einer

Joysticks - darauf kommt es an

Wir erklären Ihnen das Eingabegerät für Flugsims und rasante Weltraum-Actionspiele. Mit unseren Tipps finden Sie im Handumdrehen den richtigen Joystick.



1 SCHUBKONTROLLE (Throttle)

Die Schubkontrolle dient quasi als Gaspedal und ist für die Geschwindigkeit der fliegenden oder fahrenden Vehikel zuständig.

2 FEUERTASTEN

Die Funktionen der Tasten können Sie meist in Spielen direkt oder per mitgelieferter Software selbst programmieren. In rasanten Spielen legen Sie die Brems-, Waffen- und Raketenfunktionen auf einen der Feuerknöpfe, ebenso wie den eventuell verfügbaren Nachbrenner.

3 QUERACHSE (Ruder)

Die Querachse ist besonders bei hitzigen Verfolgungsjagden eine große Hilfe, denn mit ihr können Sie das Gefährt schnell nach links oder rechts rollen, um Ihren Widersacher nicht so schnell aus dem Schussfeld zu verlieren.

4 COOLIE-HAT

Sollten Sie von Ihrem Gegner verfolgt werden, so hilft Ihnen dieser Mini-Joystick. Mit dem Daumen bewegen Sie ihn in die vier Himmelsrichtungen, um sich im Cockpit zur Seite oder nach hinten umzuschauen. So können Sie sich besser orientieren.

5 DER GRIFF

Das Gros der verfügbaren Joysticks ist zwar ergonomisch, allerdings nur für Rechtshänder ausgelegt. Dennoch gibt es einige brauchbare Geräte, die auch Linkshänder gut verwenden können. Der Cyborg3D USB Gold besitzt beispielsweise eine umbaufähige Handablage, der Cyclone FX Digital von Interact sogar Force Feedback.

6 FORCE FEEDBACK

Force Feedback ist eine Technik, die Joysticks in schnellen Renn- oder Actionspielen rütteln lässt, um mehr Realitätsnähe zu vermitteln. Auslöser sind eingebaute Motoren, die von Spielen angesprochen und beispielsweise bei Stößen oder Explosionen aktiviert werden.

7 STANDFLÄCHE

Die Basis eines Joysticks sollte möglichst breit sein, damit er bei starken Lenkmanövern nicht wegrutscht oder wackelt. Meist besitzen Joysticks gummierte Unterseiten oder Saugnäpfe, um so etwas zu vermeiden.

8 KABELLÄNGE

Die Kabel der meisten unserer Testkandidaten waren im Durchschnitt zwei Meter lang, was für den Einsatz am Schreibtisch auf jeden Fall ausreicht. Um die Länge brauchen Sie sich bei den getesteten Joysticks also keine Sorgen zu machen.

REAKTIONSLASTIG Mit Freelancer erwartet uns nach langem Warten wieder eine Weltraumsimulation, die nach einem Joystick schreit.

Menge zusätzlichem Spielspaß belohnt.

Hitzige Dogfights im Weltraum erleben Sie unter anderem mit den Weltraum-Actionspielen **Starlancer**, **I-War 2** und demnächst auch mit **Freelancer**, das sich immer noch in der Produktionsphase befindet. Aber auch am Rand der beliebten Joystick-Genres gibt es Spiele, für die sich eine neue Steuerhilfe rentiert. So steuert sich **Mechwarrior 4** mit einem mehrachsigen Joystick wie Saiteks X45 wesentlich bequemer als mit der Tastatur und der Maus. Der Vorteil: Sie haben mit beiden Händen die Kontrolle über alle Funktionen Ihres riesigen Mechs und können sich deshalb voll und ganz auf das Spielgeschehen konzentrieren, ohne sich Gedanken über Tastaturkürzel machen zu müssen. Die meisten Joysticks lassen über mitgelieferte Software auch die Programmierung der einzelnen Feuerknöpfe mit speziellen Funktionen zu.

Dies sind nur einige Gründe für den Kauf eines Joysticks. Worauf Sie beim Kauf eines Joysticks im Detail achten sollten, erklären wir Ihnen in dem Extrakasten „Joysticks – darauf kommt es an". Darin haben wir uns die wichtigsten Kriterien beim Kauf eines Joysticks herausgepickt. Auf der nächsten Seite haben wir 14 Geräte auf Qualität, Verarbeitung, Ausstattung und natürlich auch auf ergonomische Aspekte getestet. BERND HOLTMANN

Die USB-Falle

Was machen Sie, wenn alle USB-Steckplätze belegt sind? Als Lösung bieten sich USB-Hubs an.

USB-Geräte sind leicht zu installieren, da sie auch während des Betriebs ein- und ausgesteckt werden können und vom System erkannt werden. Aber was tun, wenn die USB-Steckplätze ausgehen und Sie keine Lust haben, immer hinter den Rechner zu kriechen, um die USB-Komponente zu wechseln? In einem solchen Fall hilft Ihnen ein so genannter USB-Hub. Diese Geräte ähneln einer Strom-Steckerleiste, da sie selbst nur einen USB-Anschluss belegen, dafür aber Anschlüsse für vier oder mehr USB-Geräte besitzen. Wenn Sie Webcams oder andere stromhungrige Geräte wie USB-Modems zusätzlich zu Ihren Joysticks verwenden wollen, dann benötigen Sie einen USB-Hub mit eigener Stromversorgung (Preis: rund 70 Mark)



STROMSCHLAG Am USB-Hub von Saitek finden bis zu vier stromhungrige USB-Geräte Anschluss.

Probleme mit Aquanox

Wir haben uns in unser Aquanauten-Outfit begeben und eine spannende Testfahrt mit diversen Joysticks probiert – leider mit Pannen.

Überraschenderweise verlief der Praxistest mit **Aquanox** nicht reibungslos. USB-Geräte wie den SideWinder ForceFeedback2 oder den WingMan Attack2 wollte das Spiel partout nicht erkennen, obwohl sie im Spielsteuerungs-Menü von Windows funktionierten. Mit dem ersten Patch will Hersteller Massive dieses und einige Menüführungsprobleme allerdings beheben. Den Patch finden Sie natürlich auf unserer Webseite www.pcgames.de im Download-Bereich, da er leider zu spät für die Veröffentlichung auf unserer Heft-CD erschien. Die Unterstützung von Force-Feedback-Geräte wird laut Ulla Wenderoth von Fishtank Interactive erst mit dem zweiten Patch in das Spiel integriert. Wie schön wäre es gewesen: Sie schweben mit Ihrem Phobocaster durch die Torpedo-Zone und werden von einem Crawler-Schiff beschossen; nach einem Treffer rüttelt der Joystick passend zum Sound und dem wackelnden Bildschirm. Vielleicht wird es ja mit dem nächsten Patch was.

Joysticks ohne Force Feedback

PLATZ 1 SIDEWINDER PRECISION 2



HERSTELLER Microsoft
PREIS Ca. DM 90,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 8/4
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software
VERARBEITUNG Sehr gut



WERTUNG 1,6

PLATZ 1 X45



HERSTELLER Saitek
PREIS Ca. DM 200,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 8/5
AUSSTATTUNG Software, 2x Coolie-Hat, diverse Features
VERARBEITUNG Sehr gut
WERTUNG 1,6

PLATZ 3 TOP GUN AFTER-BURNER II



HERSTELLER Thrustmaster
PREIS Ca. DM 130-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 8/4
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software, abnehmb. Schubregler
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 1,7

PLATZ 4 TOP GUN FOX 2 PRO USB



HERSTELLER Thrustmaster
PREIS Ca. DM 80-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 7/4
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 1,9

PLATZ 5 CYBORG 3D USB GOLD



HERSTELLER Saitek
PREIS Ca. DM 80,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 10/4
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 2,0

PLATZ 6 WINGMAN ATTACK 2



HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. DM 50,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 6/3
AUSSTATTUNG Software
VERARBEITUNG Gut



WERTUNG 2,3

PLATZ 7 ST 200 USB



HERSTELLER Saitek
PREIS Ca. DM 60,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 4/3
AUSSTATTUNG Software
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 2,7

PLATZ 8 CYBER KNIGHT



HERSTELLER Typhoon
PREIS Ca. DM 90,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 8/4
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software, Funktechnik
VERARBEITUNG Ausreichend
WERTUNG 2,9

Joysticks mit Force Feedback

PLATZ 1 SIDEWINDER FF 2



HERSTELLER Microsoft
PREIS Ca. DM 230,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 8/4
FF-Effekte Stark
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software
VERARBEITUNG Sehr gut



WERTUNG 1,4

PLATZ 2 TOP GUN FOX 2 PRO SHOCK



HERSTELLER Thrustmaster
PREIS Ca. DM 100,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 7/4
FF-Effekte Nur Rumble-Effekt
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software
VERARBEITUNG Gut



WERTUNG 1,8

PLATZ 3 WINGMAN STRIKE FORCE 3D



HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. DM 190,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 7/4
FF-Effekte Stark
AUSSTATTUNG Software, 2x Coolie-Hat, Mausrad
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 2,4

PLATZ 4 MAXFIGHTER F33-D



HERSTELLER Genius
PREIS Ca. DM 200,-
ANSCHLUSSART Gameport
FEUERTASTEN/ACHSEN 10/4
FF-Effekte Mittel
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Adapter
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 2,4

PLATZ 5 CYCLONE FX DIGITAL



HERSTELLER InterAct
PREIS Ca. DM 130,-
ANSCHLUSSART Gameport
FEUERTASTEN/ACHSEN 9 (18)/4
FF-Effekte Schwach
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software, kein Netzteil
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 2,7

PLATZ 6 WINGMAN FORCE 3D



HERSTELLER Logitech
PREIS Ca. DM 150,-
ANSCHLUSSART USB
FEUERTASTEN/ACHSEN 7/4
FF-Effekte Schwach
AUSSTATTUNG Coolie-Hat, Software
VERARBEITUNG Gut
WERTUNG 3,1



Gamepads im Griff

Wir haben **13 Gamepads unter die Lupe genommen** und verraten Ihnen, worauf Sie beim Kauf unbedingt achten sollten.

Man braucht sie in erster Linie, wenn sportliche Action angesagt ist und Konsolenspieler kommen nicht ohne sie aus: Die Rede ist von Gamepads. Eine Fülle von Titeln unterstützt die praktischen, zweihändig zu bedienenden Steuergeräte. Im Jump&Run-Bereich wären da zum Beispiel die **Rayman**-Spiele oder das neue **Evil Twin**. Ihre Hauptdaseinsberechtigung erhielten sie im Laufe der Jahre allerdings durch Spieleserien rund um die amerikanischen Sportligen NHL, NFL und NBA. Seit einigen Jahren sorgen insbesondere die ausgezeichneten Sport-Adaptionen von EA für wahre Gamepad-Feste. Im Fußballland Deutschland ist die **FIFA**-Reihe bei PC-Titeln der unangefochtene Sportspiel-Krösus (siehe hierzu auch den Testbericht auf S. 170) Zwar lassen sich die Spiele auch per Keyboard steuern, allerdings bietet ein Gamepad wesentlich größeren Komfort. Wenn Sie nebenbei auch gerne Rennspiele am PC spielen, dann sollten Sie gleich nach einem Gamepad mit zwei oder mehreren Steuerkreuzen greifen.

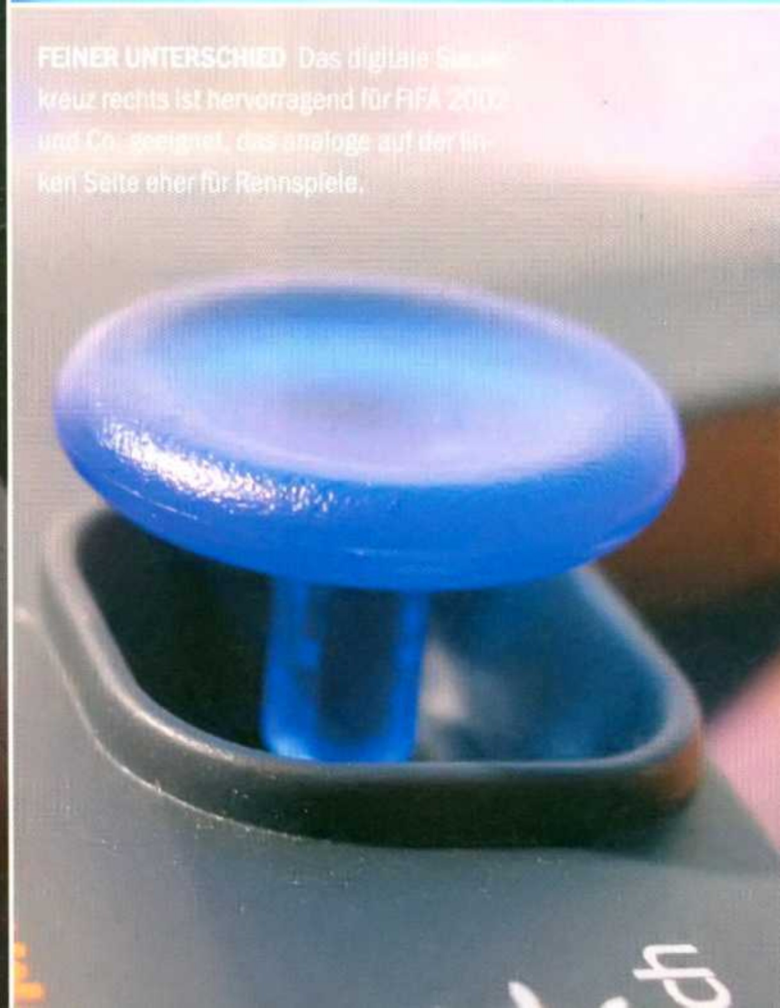
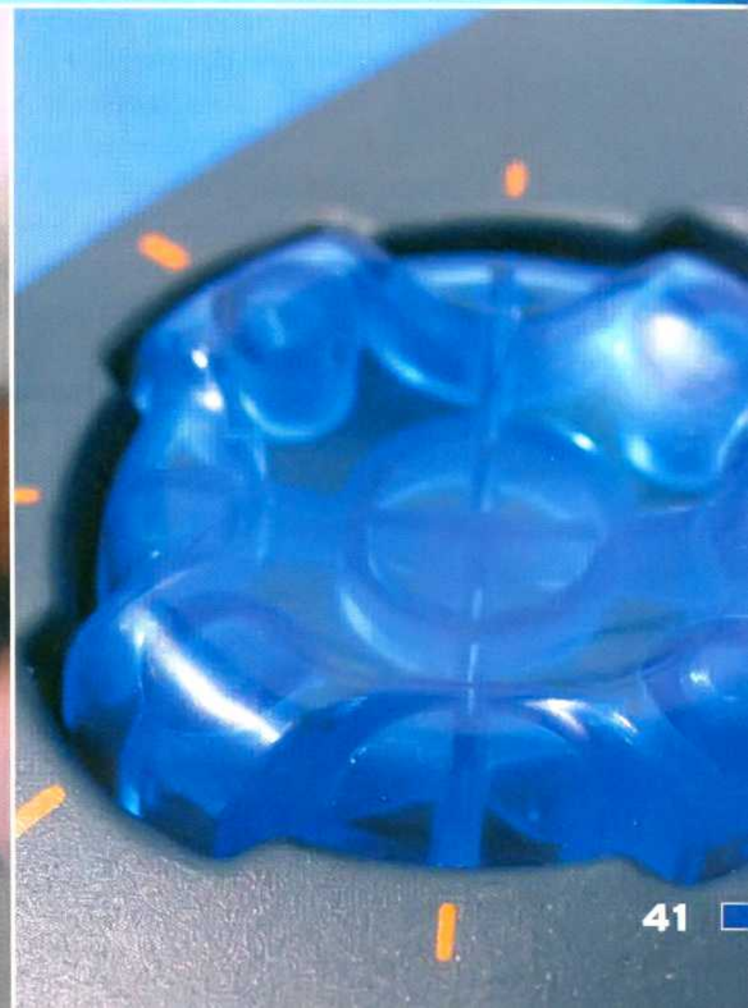
Das Steuerkreuz ist ohne Zweifel der wichtigste Funktionsteil an einem Gamepad. Bei ihm spielt nicht nur die Ergonomie eine große Rolle, sondern auch die Art und Weise, wie es die Bewegungen des Daumens interpretiert. So genannte „digitale" Gamepads kennen eigentlich nur wenige Grundzustände: rechts, links, oben, unten und die Mittelstellung. Diagonale Bewegungen ergeben sich beispielsweise durch die gleichzeitige Bewegung nach links und oben. Sie können sich bestimmt vorstellen, dass feindosierte Bewegungen mit einem solchen Steuerkreuz nicht möglich sind. Bei Sportspielen wie **FIFA 2002** ist dies von Vorteil, da nur die groben Laufrichtung der Kicker übermittelt werden muss. Bei Rennspielen wie **Rally**



RASANT Dank analoger Steuerkreuze können Sie in Colin McRae 2 selbst mit einem Gamepad den ersten Platz holen.



GAMEPAD-GESCHICHTE Das Gravis PC Gamepad war das einzige, welches sich für Linkshänder umbauen ließ. Mittlerweile gibt es das Gerät höchstens noch als Restposten



FEINER UNTERSCHIED Das digitale Steuerkreuz rechts ist hervorragend für FIFA 2002 und Co. geeignet, das analoge auf der linken Seite eher für Rennspiele.

Gamepads – das ist wichtig!

Wie Sie mit Ihrem Gamepad alles in den Griff bekommen? Wir nennen Ihnen die wichtigsten Kaufkriterien.

Besonders bei Gamepads ist die Kabellänge entscheidend. Bei unseren Testkandidaten war diese mit gut zwei Metern aber stets ausreichend. Trotzdem haben wir mit dem Cyber Voyager auch ein Funk-Gamepad getestet.

Für **FIFA 2002** und Co. ist ein Schubregler am Gamepad unnütz. In Rennspielen oder Weltraum-Actionspielen dient er zur Regulierung der Geschwindigkeit.

Für **FIFA 2002** brauchen Sie mindestens sechs Tasten. Wenn Sie bei einem Freistoß den Ball auch anschneiden wollen, müssen es sogar acht sein. Sind es mehr, so können Sie meist per Software auch Tastaturfunktionen auf die Feuerknöpfe legen.

Die Steuerzentrale eines Gamepads. Damit scheuchen Sie Ihre Fußballspieler in **FIFA 2002** über das Grün.

Mit den analogen Steuerkreuzen können Sie Spielfiguren in Spielen wesentlich feiner steuern. Sie empfehlen sich besonders für Renn- und Actionspiele. Für Sportspiele greifen die meisten Spieler allerdings zu ihrem digitalen Pendant.

Rumble-Effekte ähneln denen von Force-Feedback-Geräten. In Spielen rüttelt das Gamepad, wenn bestimmte Spielsituationen eintreten. Die Intensität der Wackler kommt aber nicht an die eines Force-Feedback-Joysticks heran.

Trophy, **Colin McRae Rally 2.0** oder **Need for Speed: Porsche** wird die Steuerung allerdings wesentlich schwieriger. In langgezogenen Rechtskurve müssten Sie mit einem digitalen Steuerkreuz immer kurz nach rechts und dann wieder zurück in die Mittelstellung, da Sie die Lenkung nicht richtig dosieren können. Damit Sie also nicht durch einen Vollausschlag nach rechts plötzlich neben der Strecke parken, haben viele aktuelle Gamepads auch analoge Steuerkreuze. „Analog" bedeutet in diesem Fall übrigens nicht „schlechter", sondern eher das Gegenteil. Diese Richtungsgeber sind nicht auf bestimmte Positionen beschränkt und arbeiten deshalb präziser und feinfühliger als die digitalen Kollegen. Mit einem analogen Gamepad können Sie in **Colin McRae 2.0** eleganter durch lange Kurven gleiten, da Sie die Lenkstärke selbst bestimmen. Außerdem korrigieren Sie die Fahrtrichtung wesentlich genauer. BERND HOLTMANN

PLATZ 1 – SIDEWINDER GAMEPAD PRO

PC Games Award – TESTSIEGER 12/2001

HERSTELLER
Microsoft

PREIS
Ca. DM 70,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/STEUERKREUZ
8 (16)/digital und analog

AUSSTATTUNG
Software, Shift-Schalter für die Feuertasten

VERARBEITUNG
Sehr gut

WERTUNG
2,0

PLATZ 2 – CYBER VOYAGER

HERSTELLER
Typhoon

PREIS
Ca. DM 70,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/STEUERKREUZ
12/digital

AUSSTATTUNG
Funktechnik, Software

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG
2,1

PLATZ 3 – SAITEK P 1500

HERSTELLER
Saitek

PREIS
Ca. DM 80,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/STEUERKREUZ
8/digital

AUSSTATTUNG
Vier Achsen, Software

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG
2,1

PLATZ 4
WINGMAN RUMBLEPAD



HERSTELLER
Logitech

PREIS
Ca. DM 65,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
9/digital

AUSSTATTUNG
Sechs Achsen, Software

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,2

PLATZ 5
HAMMERHEAD FX



HERSTELLER
Interact

PREIS
Ca. DM 120,-

ANSCHLUSSART
USB und Gameport

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
10/digital und analog

AUSSTATTUNG
Sechs Achsen, Software, Rumble-Effekt

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,2

PLATZ 6
VIVANCO GP 220 DU



HERSTELLER
Vivanco

PREIS
Ca. DM 120,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
8/digital

AUSSTATTUNG
Vier Achsen, Software, Sechs Achsen

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,3

PLATZ 7
FIRESTORM DUAL POWER GAMEPAD



HERSTELLER
Thrustmaster

PREIS
Ca. DM 90,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
12/digital und analog

AUSSTATTUNG
Software, Rumble-Effekt

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,3

PLATZ 8
FIRESTORM DUAL ANALOG 2



HERSTELLER
Thrustmaster

PREIS
Ca. DM 50,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
12/digital und analog

AUSSTATTUNG
-

VERARBEITUNG
Sehr Gut

WERTUNG 2,4

PLATZ 9
INTERACT AXIS PAD



HERSTELLER
Interact

PREIS
Ca. DM 80,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
10/digital

AUSSTATTUNG
Vier Achsen, Software

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,4

PLATZ 10
HORNET GAMEPAD

PC Games Award PREISTIPP 12/2001



HERSTELLER
Interact

PREIS
Ca. DM 20,-

ANSCHLUSSART
Seriell

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
10/digital

AUSSTATTUNG
-

VERARBEITUNG
Befriedigend

WERTUNG 2,4

PLATZ 11
DELTA COMMANDER RF



HERSTELLER
Pearl

PREIS
Ca. DM 80,-

ANSCHLUSSART
Seriell

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
11 (22)/digital

AUSSTATTUNG
Scrollrad, Funktechnik, Software, Shift-Knopf

VERARBEITUNG
Befriedigend

WERTUNG 2,5

PLATZ 12
FIRESTORM DIGITAL 2



HERSTELLER
Thrustmaster

PREIS
Ca. DM 30,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
12/digital

AUSSTATTUNG
Software

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,5

PLATZ 13
WINGMAN PRECISION USB



HERSTELLER
Logitech

PREIS
Ca. DM 30,-

ANSCHLUSSART
USB

FEUERTASTEN/ STEUERKREUZ
6/digital

AUSSTATTUNG
Software

VERARBEITUNG
Gut

WERTUNG 2,6

PC Games X-Mas

Wissen, was gespielt wird

Wenige Wochen bis Weihnachten und noch keine Idee, was du dir dieses Jahr von deinen Lieben



Andromeda

Captain Dylan Hunt ist mit seinem Raumschiff „Andromeda Ascendant“ in einem schwarzen Loch gefangen, nachdem er von den Nietzscheanern in eine Falle gelockt worden ist. 300 Jahre später wird die Andromeda geborgen. Das System des Commonwealth, welches drei Galaxien umfasste, ist in der Zwischenzeit auseinander gefallen. Um in diesem Chaos zu überleben, muss sich Captain Hunt gegen die chaotische Crew des Bergungsschiffes durchsetzen ...

Movie + Bonus-DVD mit einzigartigen Extras

Preis: DM 40 - 50,-

Erhältlich überall im Handel und bei allen großen Internetanbietern







Game Boy Advance

Der neue Game Boy Advance in vier coolen Farben – geballte 32-Bit-Power und Wide Color Screen für unterwegs. Die erstklassige Software für den Game Boy Advance, wie z. B. „Mario Kart: Super Circuit“, „Super Mario Advance“, „F-Zero: Maximum Velocity“ oder „kurukuru kururin“, bietet grenzenlosen Spielspaß für bis zu vier Spieler und das mit nur einem Modul.

www.gameboyadvance.de

bruno banani

Für unsere Spürnasen haben wir diese dufte Geschenkidee gefunden. Zwar gibt es noch keine Riech-PC-Games – trotzdem möchten wir euch die Inhaltsstoffe des neuen bruno-banani-Duftes nicht vorenthalten. Denkt an würzige Nelken und Thymian, Heliotrop und aromatische Kaffeenoten und schon wünscht ihr euch nichts sehnlicher als das neue bruno banani Natural Spray in limitierter Dose.

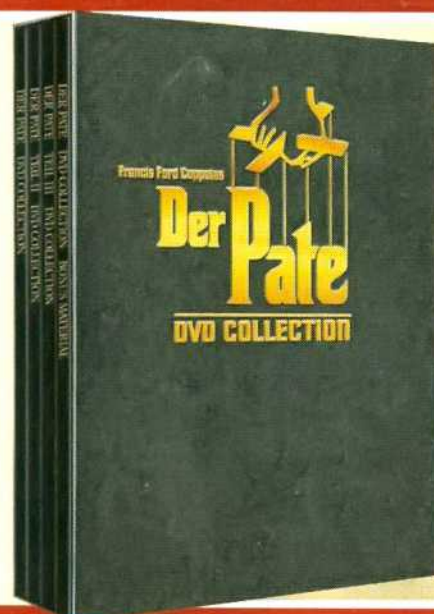
http://www.brunobanani.de/showroom/fragrances/specials.htm

Gyrotwister

VORSICHT SUCHTGEFAHR: Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her. Die Wunderkugel produziert 15 kg (!!) Kreiselkraft bei 10.000 UpM – ohne Batterie. Für Computeranwender zur Vorbeugung gegen Verspannung, für Sportler und Musiker zur Kräftigung der Arme.

Preis: DM 39,- (Online-Bestellung versandkostenfrei!)

http://www.macht-suechtig.de



Der Pate

Zum 30-jährigen Jubiläum von Coppolas Meisterwerk „Der Pate“ erscheint diese Trilogie im Original-Kinoformat in einer attraktiven DVD Box mit mehreren Stunden Bonusmaterial.mit bisher unveröffentlichten Interviews des Regisseurs und der Hauptdarsteller auf jeder Kassette. Erlebe Aufstieg und Fall einer sizilianischen Familie in Amerika. Die Trilogie wurde mit insgesamt neun Oscars und fünf Golden Globes ausgezeichnet.

Bestellung bei www.bol.de



Xbox

Das Xbox™ Videospielsystem von Microsoft kommt mit einer riesigen Auswahl an packenden Spielen. Damit bietet die Xbox™ das Spielerlebnis der Zukunft in bisher unerreichter Qualität. Weihnachten ist jetzt am 14.03.2002.

Preis: Euro 479,-/DM 937,-



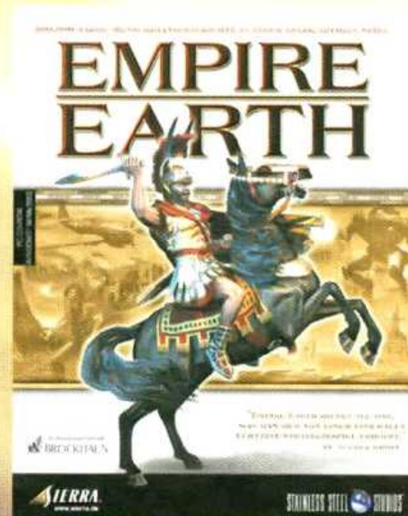
Der mTw Game PC von Fujitsu Siemens Computers

Unlimitierte Höchstleistungen durch beste Komponenten im hochwertigen Alu-Gehäuse: AMD Athlon 1,4 GHz Prozessor, 64 MB GeForce3 Grafikkarte, Sound Blaster Live! Sound, 256 MB DDR-RAM, DVD-Drive, LAN – auf 1.000 Stück limitierte Sonderversion.

Preis-Computer: DM 2.399,-

Preis-Monitor: DM 599,-

www.fujitsu-siemens.com



Empire Earth

Herrschen Sie über die bekanntesten Zivilisationen unserer Welt, treffen Sie historische Persönlichkeiten und erleben Sie die Geschichte der Menschheit in einem einzigartigen Spiel von epischem Ausmaß. „Empire Earth“: eines der aufregendsten und ehrgeizigsten PC-Spiele, die jemals erschaffen wurden.

Preis: Ca. Euro 50,-

USK: Ab 12 Jahren/PC-CD-ROM

Promotion

wünschst? PC Games hat den ultimativen Wunschzettel für dich zusammengestellt!

Neu: Online Lern-Paket von Learnunited

Über Internet und Headset persönlich mit einem echten Lehrer sprechen und auf der virtuellen Tafel mit ihm gemeinsam Aufgaben bearbeiten. Für Mathe, Englisch und Deutsch. Sechsmal persönliche Nachhilfe + zwei Live-Kurse. Inklusive Headset und CD-ROM, individuellem Status-Check und kostenlosen Einführungskursen.



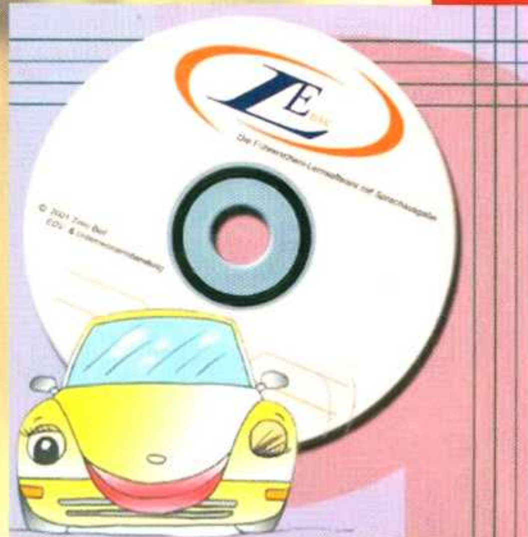
Preis: DM 100,-
Geeignet für Klasse 5-13
www.learnunited.com



Lenic

LENIC, Interaktiver Führerschein-Trainer mit Sprachausgabe. Hilft schnell und effizient zu lernen. Komplett integrierte Sprachausgabe und viele witzig gesprochene Auswertungen. Zu Weihnachten gibt es kostenlos „Speech Mail" dazu, damit spricht auch deine E-Mail.

Preis: 39,- DM
http://www.s-b-s.de/lenic/index.html



Ramazotti

Was soll man über Gläser sagen? Jeder, der gerne Ramazotti trinkt, tut dies bevorzugt aus Originalgläsern. Hier gibt es die Gläser in limitierter Auflage im Sechser-Set!

Preis: DM 33,90
http://www.ramazzottishop.de/shop/



Operation Flashpoint Gold Edition

Der Weihnachtsknaller – die Gold Edition: Originalversion mit allen Updates, brandneue Missions-CD „Red Hammer", Strategie-Guide (+ Anleitung zum Missions-Editor).

Preis Gold Edition: DM 99,95

Für alle, die „Flashpoint" besitzen, gibt es das Gold-Upgrade für nur 39,95 DM (Missions-CD & Strategie-Guide).

www.codemaster.de

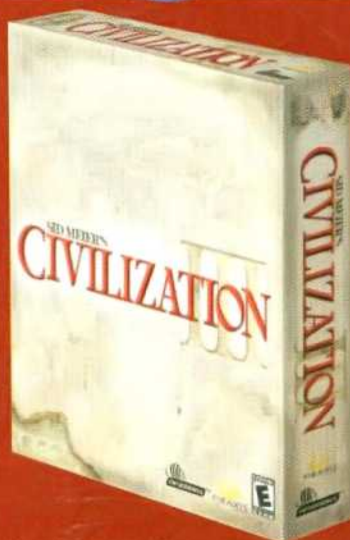
Perfektes PlayStation-2-Zubehör:

Die Eye-Trek FMD-20P von Olympus

Mit der Eye-Trek FMD-20P erleben Sie DVD-Movies und mitreißende Spiele-Action hautnah. Dabei beeindruckt die speziell auf die PlayStation 2 abgestimmte Multimedia-Brille durch äußerst lebendige Farben und klare, scharfe Bilder in exzellenter Auflösung.

www.eye-trek.de





Civilization 3

Mit über 4 Mio. verkauften Einheiten ist „Civilization" eine der erfolgreichsten Serien aller Zeiten. Mit „Civilization III" kommt ein würdiger Nachfolger, direkt programmiert von Kultdesigner Sid Meier. More „Civ" than ever: Neben einer ansprechenden Optik wurde das Programm hinter der grafischen Oberfläche neu überarbeitet und mit zahlreichen Features versehen, die viele, neue Optionen ermöglichen.

Empfohlener VK: DM 99,95
www.civ3.com

XS-550 XENON 5.1 mit Dolby Digital Decoder

Fantastischer Cine Surround Sound inklusive Dolby Digital Decoder! Das XENON 5.1 Sound System verwandelt jedes beliebige Audio-System in ein leistungsstarkes Multimedia-Center und bietet Klangerlebnisse in Kinoqualität.

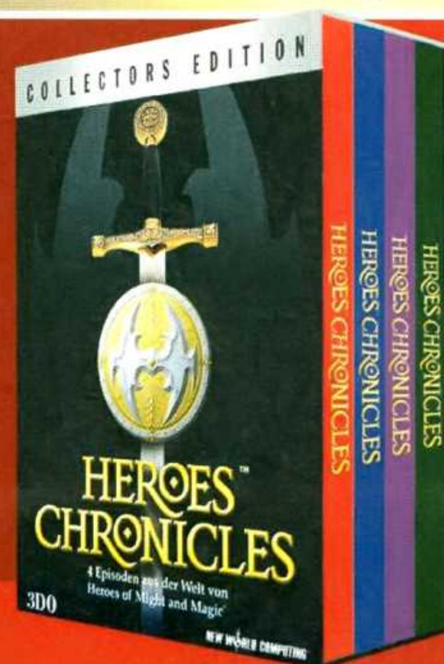
Preis: Euro 222,-
www.extensions.net



Heroes Chronicles Collectors Edition

Für die große Fangemeinde der Might-&Magic-Welt und alle, die es werden wollen, gibt es jetzt die „Heroes Chronicles Collectors Edition". Die hochwertige Sammler-Box enthält vier eigenständige, vollwertige Episoden aus der Welt von „Heroes of Might & Magic" und präsentiert Echtzeitstrategie vom Feinsten.

Empfohlener VK: 49,95 DM
Infos unter www.de.infogrames.com



STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele

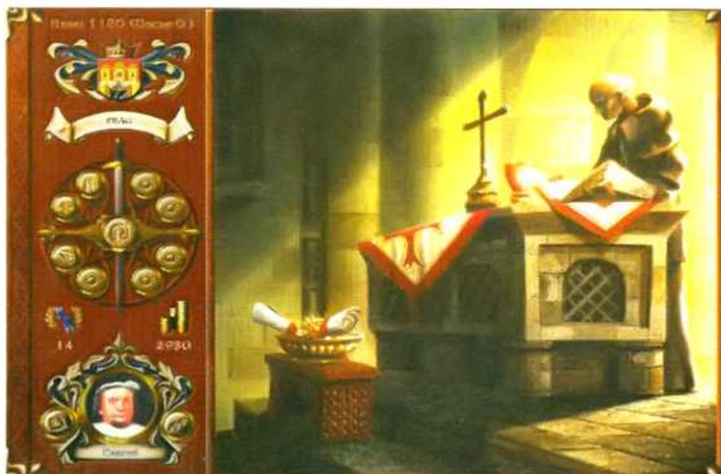


NIX FÜR INSEKTENHASSER
Die Klackonier gehören zu den 16 spielbaren Rassen.

Master of Orion 3 steht in den Startlöchern. Wie in den beiden Vorgängern ist es Ihre Aufgabe, eine riesige Galaxis zu kolonisieren, mit Ihren Widersachern Handel zu treiben und gegebenenfalls die eigene Raumflotte zur Beilegung ernsthafter Konflikte in die Schlacht zu führen. 16 Rassen stehen zur Auswahl und locken mit unterschiedlichen Eigenschaften und Spielstrategien. Lange gefeilt haben die Entwickler am Diplomatie-Modus, der Ihnen nun deutlich mehr Interaktionsmöglichkeiten bieten soll. Traditionsgemäß bekommen Sie bei der **Master of Orion**-Serie auch nicht einfach ein Raumschiff vor die Nase gesetzt – Teil drei bildet da keine Ausnahme und so dürfen Sie im Frühjahr 2002 den eigenen Traumgleiter aus vielen verschiedenen Bauteilen ganz individuell zusammenbasteln.

1193 Anno Domini

Harte Konkurrenz für **Die Gilde**: Mit **1193 A.D.** wagt sich Blackstar ins Reich der historischen Wirtschaftssimulationen. Vor dem Hintergrund der Kreuzzüge handeln Sie mit 36 Waren und kümmern sich in einem rollenspielähnlichen System um Ihren Charakter. Ab November soll's losgehen, das Testmuster kam leider nach Redaktionsschluss. Ebenfalls im November: die aufpolierte Gold-Edition des Aufbau-Strategiespiels **Knights & Merchants**.



Spring Break



Wenn amerikanische Teenies sturzbesoffen und oben ohne um einen Pool herumhüpfen, dann ist **Spring Break** angesagt – die College-Ferien. Eidos verarbeitet die feuchtfröhliche Thematik nun zu einer amüsanten Wirtschaftssimulation im **Tropico**-Format. Auf einer tropischen Insel sollen Sie das passende Domizil für die durstigen Jugendlichen errichten. Termin: 2002.

Lords of the Realms 3

Impressions und Sierra haben den dritten Teil der Lords of the Realm-Serie angekündigt. Mit einer komplett neuen 3D-Engine besiedeln Sie Ende 2002 erneut die mittelalterliche Weltkugel, errichten Burgen und hauen Ihren Konkurrenten auf die ritterliche Rübe.

Worms Blast

Mit neuen Waffen und 3D-Modellen geht das fröhliche Würmer-Gemetzel in die nächste Runde. Im Einzel- und Mehrspielermodus warten diesmal fiese Seeungeheuer, Meteoritenstürme und Torpedos auf das Getier. Am 29. November fällt der Startschuss.

Parkan: Iron Strategy

Monte Christo hat jüngst die Rechte an dem Genre-Mix des russischen Entwicklerteams Nikita erworben. In Echtzeit rücken Sie Ihren Gegnern mit selbst entworfenen Einheiten auf die Pelle, auf Wunsch dürfen Sie jederzeit in ein Fahrzeug einsteigen und im Shooter-Stil selbst Hand anlegen.

HYPE-O-METER

Auf diese Strategiespiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1	**Anno 1503** Aufbau-Strategie | Februar 2002 EA Games
2	**Civilization 3** Runden-Strategie | November 2001 Infogrames
3	**Empire Earth** Echtzeit-Strategie | November 2001 Vivendi Universal
4	**Warcraft 3** Echtzeit-Strategie | Februar 2002 Vivendi Universal
5	**Age of Mythologie** Echtzeit-Strategie | Mai 2002 Microsoft
6	**Zoo Tycoon** Aufbau-Strategie | November 2001 Microsoft
7	**Star Trek: Armada 2** Echtzeit-Strategie | Dezember 2001 Activision
8	**Anstoß 4** Fußball-Manager | Februar 2002 Infogrames
9	**B&W: Insel der Kreaturen** Strategie | Dezember 2001 EA Games
10	**Die Sims: Hot Date** Strategie | November 2001 EA Games

WEG DA! Primitive Neandertaler klopfen den Gegner mit Keulen tot und werfen Steine.

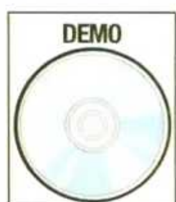


VERSTECKSPIEL Mit diesem kleinen Transporter gelangt der russische General unversehens über die Grenze.



KAMPFGETÜMMEL Und hier soll die Übersicht gewahrt bleiben? Klar, mit den üblichen Hotkeys des Genres.







Empire **Earth**

Der Schleier um die Qualität der Einzelspieler-Missionen lüftet sich: **Wir haben die Kampagnen in Empire Earth ausführlich angespielt!**

Jene Kampagnen bestehen aus insgesamt 29 Missionen, unterteilt in vier Epochen: die Griechen in der Antike, die Engländer ab dem frühen Mittelalter. Die Weltkriege führen Sie auf der Seite der Deutschen, während die Russen im 21. Jahrhundert agieren. Wo Sie einsteigen, ist Ihnen freigestellt und bestimmt lediglich Umfang und Schwierigkeitsgrad der Missionen. In der Vorgeschichte vertreiben eine Hand


LUFTHOHEIT Der Rote Baron verfügt über Kampfwerte, die alle anderen deutschen Flieger erblassen lassen.



KONTRASTREICH In der Zukunft sind die Laserstrahlen einen Meter dick: Kampfroboter und Tanks beharken ein Gebäude.

voll Mykener ein paar Unruhestifter mit Holzkeulen und Steinen von einer griechischen Insel. Der erste Auftrag der Russenkampagne dagegen umfasst gleich einen Großangriff aufs ehemalige Stalingrad – mit schwerer Artillerie, Atombomben und Stealth-Jägern.

Dabei sind die Missionen erstaunlich abwechslungsreich ausgefallen und unterscheiden sich vom üblichen Echtzeitgemetzel. Als General Grigor müssen Sie beispielsweise aus einer Stadt flüchten. Dazu dirigieren Sie das Polygonmännchen durch russische Straßen, steigen irgendwann in eine auffällige Limousine ein und werden prompt an der Grenze entlarvt: Mission gescheitert, wie eine kurze Zwischensequenz offenbart. Die Lösung des Problems ist ein Kartoffelwagen, der unscheinbar neben einem kleinen Bauernhof parkt. Der üppige Laderaum des Gefährts taugt als Versteck, die Wachen lassen sich täuschen. Das gleiche Spiel in der Kampagne der Engländer: Bevor Sie William Wallace und seine Gefolgsleute in die Schlacht lotsen, bahnen Sie sich allein den Weg durch feindliches Waldgebiet und scharen am Ende Krieger um sich. Eine Zwischensequenz später sind die schottischen Truppen in Reih und Glied aufgestellt, während am anderen Ende die gegnerische englische Armee lauert. Mitten im Kampfgetümmel heißt es plötzlich: „William Wallace ist gefallen, wir sind alle verloren!" Da ändern sich die Missionsziele schlagartig: Wallace, der nicht tot, sondern lediglich vom Pferd geplumpst ist, muss auf sich aufmerksam machen. Dazu lenken Sie den Patrioten durch die Massen auf einen Hügel, auf dem er für alle sichtbar ist. Wieder unterbricht eine selbstablaufende Sequenz das Spiel und zeigt, wie Krieger ein paar patriotische Parolen dreschen und dann eifrig weiterprügeln.

Wenn der Spielfluss mal nicht von den zahlreichen Cut-Scenes unterbrochen wird, kommt es in den Auseinandersetzungen auf die richtige Taktik an, die nach dem obligatorischen Papier-Schere-Stein-Prinzip funktioniert. Wer auf gut Glück losstürmt, wird meist den Kürzeren ziehen. In einer Szene müssen Sie Wallaces Truppen wie im Film **Braveheart** so lenken, dass Ihre überlegene Kavallerie die gegnerischen Bogenschützen von hinten ausschaltet, während sich die restlichen Nahkämpfer vorne im Getümmel aufhalten. In den fortgeschrittenen Epochen werden die Gefechte weniger direkt ausgetragen: Da sorgen Luftschiffe für den nötigen Überblick im Feindesland, damit zwei Bildschirme weiter die Artillerie feuern kann. Bodentruppen gehen unter der Wucht von Panzern, fliegenden Kampfrobotern, und anderem hochtechnischen Schnickschnack unter.


ERSTEINDRUCK

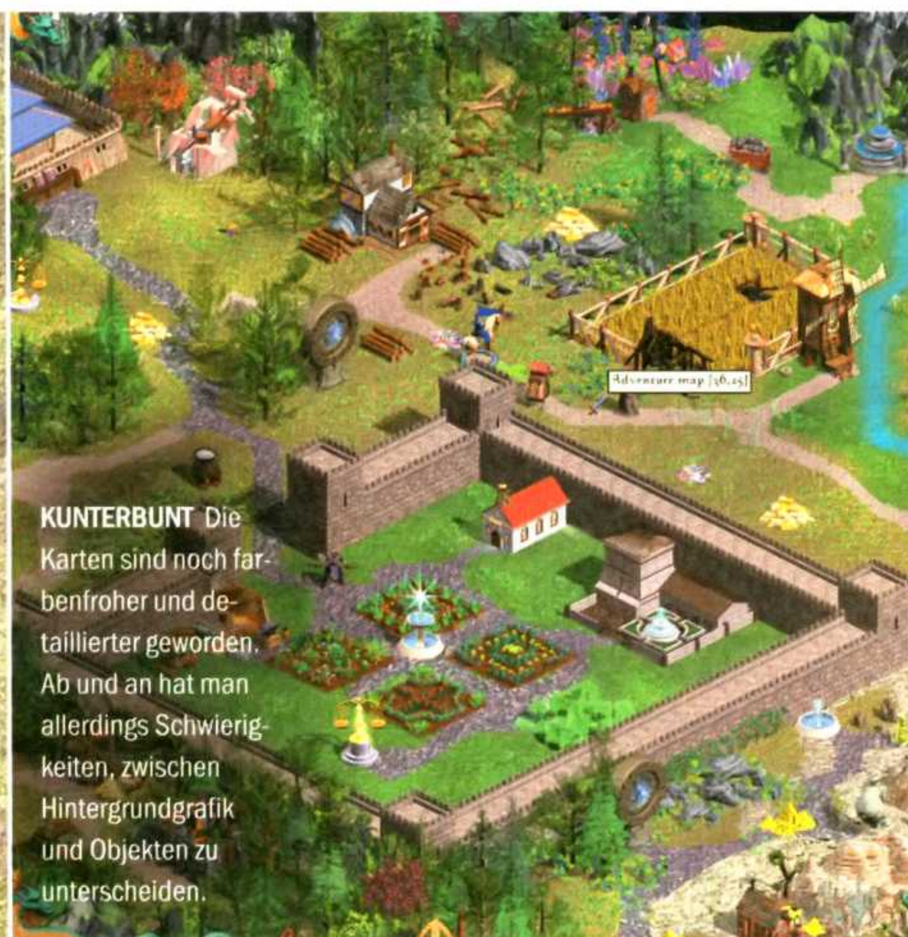
*Dass **Empire Earth** im Multiplayer-Modus süchtig macht, weiß ich aus dem Beta-Test. Dass die Einzelspieler-Kampagnen dem aber in nichts nachstehen, hat mir ausführliches Probespielen derselbigen bewiesen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Stainless Steel
Termin .... Dezember 2001


BRAVEHEART Was hier zwar eine Zwischensequenz ist, kommt genauso im Spiel rüber.

Heroes of Might & Magic 4


DER PFERDEFLÜSTERER Die taktischen Kämpfe haben durch neue Regeln an Tiefgang gewonnen. Der Efreeti muss erst unsere Nahkämpfer ausschalten, sonst kommt er an die Bogenschützen nicht ran.


KUNTERBUNT Die Karten sind noch farbenfroher und detaillierter geworden. Ab und an hat man allerdings Schwierigkeiten, zwischen Hintergrundgrafik und Objekten zu unterscheiden.

Knallharte Runden-Strategie in knallbunter Bonbon-Optik: Heroes of Might & Magic macht nicht alles anders, aber vieles besser.


BURGHERR Eine voll ausgebaute Stadt erfordert gewaltige Mengen an Rohstoffen. Alle Gebäude dürfen Sie trotzdem nicht bauen – einige schließen sich gegenseitig aus.

Nur noch eine Stadt erobern. Nur noch eine Armee aufstellen. Nur noch dieses Artefakt da drüben aufsammeln – **Heroes of Might & Magic** ist ein erschreckend Sucht erregender Teufelskreis. Die rundenbasierenden Fantasy-Schlachten sind dabei nicht mal sonderlich innovativ oder neu: Immerhin hat es 3DO erfolgreich geschafft, ein und dasselbe Spiel mit kleinen kosmetischen Änderungen gleich dreimal phänomenal gut zu verkaufen. **Heroes of Might & Magic 4** überrascht angesichts dieser Tatsache schon ein wenig. Die Designer haben doch tatsächlich ein paar richtige Neuerungen eingeführt. Aber keine Angst: Es hat nicht den Anschein, als sei das genial einfache Spielprinzip verschlimmbessert worden.

Wie üblich schicken Sie Ihre Helden rundenweise über eine sehr detaillierte Weltkarte, klauben Rohstoffe zusammen und legen sich mit herumlungernden Monstern an. Neu ist, dass die Recken nun aktiv in den Kampf eingreifen: Rollenspielkonform mit Waffen und Rüstungen ausgestattet, greifen die Einmann-Armeen Ihren Truppen tatkräftig unter die Arme. Auch an den Fähigkeiten der Helden haben die Entwickler gefeilt – sage und schreibe 27 Talente stehen nun zur Auswahl und bauen teilweise aufeinander auf. Auch die sechs Stadttypen erfordern neuerdings ein ausgeklügeltes Makro-Management. Nix mehr mit „Alles bauen und gut ist" – man muss sich schon entscheiden, ob man nun Golems oder Magier haben möchte, denn beides zusammen geht nicht mehr. In Mulitplayer-Schlachten kommt der neue Fog of War sehr gelegen: Wusste man in den Vorgängern stets über den Aufenthaltsort der gegnerischen Armee bescheid, sind nun fiese Hinterhalte und Überraschungsangriffe möglich. Neben einer deutlich detaillierteren Grafik gibt's außerdem 66 Monster, 5 Magieschulen und 48 Heldenklassen – durchzockte Nächte dürften nächstes Jahr also garantiert sein. Einziger Kritikpunkt in unserer Preview-Version: Das kunterbunte Interface ist völlig überdimensioniert und gerade in den ersten Spielstunden unübersichtlich. Da hilft auch eine Auflösung von bis zu 1280x960 Bildpunkten nur bedingt weiter.



ERSTEINDRUCK

Es ist schon bezeichnend: Kollege Valtin droht mit Handgreiflichkeiten und Kollege Steidle kratzt mit den Fingernägeln an meinem Monitor. Die wollen mein Heroes haben. Bedauernswerte Junkies – als ob ich meine Preview-Version noch mal rausrücken würde ... JOCHEN GEBAUER

Entwickler 3DO
Termin .... Februar 2002

Battle Realms


STIMMUNGSVOLL Aus bis zu 200 Polygonen besteht eine einzige Spielfigur. Erst in der starken Vergrößerung der Videosequenzen sieht man deren Makel.


AUTONOM Da die Spielfiguren selbstständig jeden Gegner angreifen, reiben sie sich schnell auf. Starke Truppenverbände haben die besten Überlebenschancen.


SPARTANISCH Ein bis zwei Trainingscamps sowie ein Wohnhaus reichen als Basis vollkommen aus.

Anhand einer fast finalen Vorabversion konnten wir Battle Realms erstmals genau durchleuchten. **Wird das Spiel halten, was C&C-Miterfinder Ed Del Castillo verspricht?**

Eine lebendige, interaktive 3D-Welt, vier verschlungene Handlungsstränge, für Hinterhalte geschaffene Landschaften, große Helden – diese und viele weitere Features sollen **Battle Realms** zu einem Echtzeit-Strategiespiel einer neuen Generation und **WarCraft 3** noch vor dessen Erscheinen überflüssig machen. Ed Del Castillo, der mit **Command & Conquer** den erfolgreichsten Ahnen dieser Spielegattung schuf, gab in zahllosen Interviews seine Visionen zum Besten – wohl wissend, dass sein Spiel an seinen Aussagen gemessen werden wird.

Anhand der uns vorliegenden Betaversion konnten wir uns davon überzeugen, dass Del Castillo kein Schaumschläger ist. Wie versprochen sorgt ein Standort auf Hügeln oder Türmen für bessere Sicht und höhere Reichweiten der Bogenschützen, in den dichten Wäldern können sich sowohl die Kämpfer des Computergegners als auch die des Spielers verstecken und sogar Waldbrände lassen sich taktisch einsetzen.

In erster Linie erwies sich die aktuelle Version von **Battle Realms** aber als schnelles Actionspiel, das auf den typischen Aufbaupart keinen allzu großen Wert legt. Mit etwa fünf Gebäuden ist eine Basis bereits bestens für das Hervorbringen von Bauern und Soldaten gerüstet. Sobald man eine Gruppe von 10 oder besser 20 Kriegern beisammen hat, schickt man sie über die Landschaften, um dort mit gegnerischen Clans aufzuräumen. Sobald die wilde Horde einen Gegner erblickt, stürmt sie auf ihn los und bekämpft ihn – wobei es völlig unmöglich ist, sie aufzuhalten. Da ein vorsichtiges und taktisches Vorgehen daher nicht durchführbar ist, sind extrem große Truppen und ein gut durchdachter Generalplan der einzig gangbare Weg, eine Schlacht siegreich zu beenden.

Jeder kleine Sieg bringt so genannte Yang-Punkte ein, eine Art Erfahrungswert, der an den Militärlagern in die Qualität der Ausbildung investiert werden kann. Auf diese Weise kehrt dann doch die Strategie zurück ins Spielprinzip: Wenn man Soldaten in aussichtslose Kämpfe schickt, kann man einige Yang-Punkte gewinnen und mit diesen dann die schlagkräftigen Armeen ausbilden, mit denen man eine reelle Chance auf den Gesamtsieg hat.


ERSTEINDRUCK

Das Prinzip, erst einen einzigen, großen Plan für sämtliche Armeen aushecken zu müssen, bevor man diese in die Schlacht schickt, ist erfrischend anders. Ob das aber auch dauerhaft Spaß macht, wird sich erst nächsten Monat zeigen. HARALD WAGNER

Entwickler .... Liquid Entertainment
Termin .... November 2001



Die Siedler 4: Die Trojaner



ANTIK Eine trojanische Siedlung mit Brunnen, Mühle, Bäcker, Goldschmelze und Wachtürmen. Der Baustil erinnert an den der Römer.



FLUGGERÄT Der Manakopter transportiert Schamanen und Krieger des Dunklen Volkes ins Siedlerland.

... und das Elixier der Macht" lautet der vollständige Untertitel des **zweiten Add-ons** für Blue Bytes vierte Siedler-Inkarnation. Diesmal gibt's mehr Neuheiten als beim ersten.

Was sind nicht schon alles für Kulturen durch die **Siedler**-Welt gewuselt: Römer, Maya, Wikinger, Amazonen, Ägypter, Chinesen und nun eben die Trojaner. Die spielen die Hauptrolle in der zweiten Missions-CD zu Blue Bytes Aufbauhit **Die Siedler 4**. Eine komplett neue Kampagne rund um das sagenhafte Volk steht im Mittelpunkt der Erweiterung. Erzbösewicht Morbus ist – wer hätte das gedacht? – nämlich nicht endgültig besiegt. Stattdessen rücken er und das Dunkle Volk den friedliebenden Knuddel-Stämmen mit neuen Waffen wie dem Manakopter zu Leibe. Das erste Fluggerät der **Siedler**-Geschichte sammelt Krieger und Schamanen auf und setzt sie direkt im Herz des Aufbaureichs ab, wo die Zauberpriester sogleich unschuldige Untertanen versklaven und Rohstoffe klauen – mit denen Morbus wieder neue Manakopter baut. Den Kreislauf können Sie nur durchbrechen, wenn Sie die Höllenmaschine mit einer Armee von Bogenschützen vom Himmel holen. Die Trojaner lassen allerdings auch nicht mit sich spaßen: Ihre Elite-Infanteristen tragen Mini-Katapulte auf dem Rücken – auch eine Art, Gegner zu plätten. Die Magier des antiken Volkes haben ein ganzes Arsenal neuer Zaubersprüche im Zauberstab; Mana gewinnen sie aus Sonnenblumenöl. Neben der Trojaner-Kampagne, die übrigens wieder von gerenderten Zwischensequenzen begleitet wird, haben die Entwickler auch den Maya, den Römern und den Wikingern je einen Feldzug spendiert, eine Wirtschaftskampagne lädt zum friedlichen Siedeln ein. Die Missionen sollen den mit dem ersten Add-on eingeschlagenen Weg fortführen, also mit skriptgesteuerten Ereignissen für mehr Spannung sorgen. Darüber hinaus verspricht Blue Byte einige Änderungen im Detail, die echte **Siedler**-Fans sicher zu schätzen wissen. So soll es die aus dem zweiten Teil der Serie bekannten Kamerafenster wieder geben, die sich auf wichtige Grenzabschnitte oder Arbeiter zentrieren lassen. Wenige Mausklicks schalten durch die Produktionsgebäude und öffnen Kontextmenüs, Soldaten sollen mehr Eigeninitiative entwickeln, Wohnungen zeigen, wie viele Arbeiter sie noch ausspucken, und die Arbeitsradien werden erweitert.



ERSTEINDRUCK

*Ein neues Volk, mehr Einheiten, Zaubersprüche, Gebäude, Komfortfunktionen und zusätzliche Kampagnen – was will der **Siedler**-Fan mehr? Allerdings wär's schöner gewesen, hätte man das alles schon im ersten Add-on bekommen ...* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Blue Byte
Termin .... Dezember 2001



Star Trek: Armada 2



MIKADO Das Phaser- und Torpedogewitter lässt so manches Mal die Übersicht leiden. Die epischen Weltraumschlachten haben durch das 3D-Weltall an Tiefe gewonnen.



FILMREIF Sämtliche Waffensysteme, Lichteffekte und Eigenschaften der diversen Rassen entsprechen den TNG-Serien-Originalen.

Violette Nebel, schwarze Löcher, blaue Torpedos, gelbe Phaser: **Im Weltall herrscht ein derart buntes Treiben,** dass Homeworld in naher Zukunft wie ein Schwarzweißfilm aussehen könnte.

Nur wenige Wochen ist es her, dass die Föderation die Borg-Offensive aus **Star Trek: Armada** siegreich überstanden hat. Wirtschaft und Armee des einst mächtigen Planetenverbundes liegen dennoch am Boden. Nun haben die Befehlshaber die Schnauze voll: Sie schlagen zurück. Eine kleine Flotte wird in den Delta-Quadranten geschickt, um dort eine neue, starke Armada aufzubauen und den Borg zu zeigen, dass sie im föderalen Alpha-Quadranten kein gern gesehener Gast sind.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek: Armada 2** überträgt dem Spieler die Leitung dieser großen Mission. Wie bereits im Vorgängerspiel werden zunächst Raumstationen sowie Fabriken gebaut und Ressourcen organisiert, um die riesigen Streitmächte für die Befreiung der insgesamt 30 Raumabschnitte aufzustellen. Als „Landschaften" dienen dabei bunte Nebel mit individuellen Einwirkungen auf die Raumschiffe (z. B. Schildversagen, Tod der Besatzung, Hüllenreparatur), Asteroidengürtel, Wurmlöcher, Planeten und rohstoffbeladene Monde, die allesamt die Strategie beeinflussen.

Im Laufe der Kampagnen wird man auf all die Rassen und Technologien treffen, die aus der **Next Generation**-Serie bekannt sind. Leider kann man sie nicht spielen – vermutlich werden es neben der Föderation nur Klingonen und Borg sein, auf deren Seite man die Kampagne gewinnen darf. Im Mehrspielermodus stehen hingegen weitere und interessantere Rassen zur Wahl: die etwas rückständigen Cardassianer, die Spezies 8472 mit ihren organischen Schiffen und etliche mehr.

Während sich die Hintergrundgeschichte und die Missionen qualitativ am Vorgänger orientieren sollen, nimmt Activision vom 2D-Spielprinzip Abstand. Ähnlich wie bei **Homeworld** wird nun eine halbwegs freie Bewegung im Raum möglich sein, was zwar einerseits völlig neue Angriffstaktiken erlaubt und ein ganz anderes Spielerlebnis mit sich bringt, andererseits dem Spieler die Orientierung erschwert. Wer keine Vogel- oder Fischgene besitzt, kann sich aber ein Drahtgitter als Ausrichtungshilfe einblenden lassen – womit man **Armada 2** zu einer Missionsdisk des Vorgängers degradiert.



ERSTEINDRUCK

Tolle Grafik und superspannende Missionen – aber nichts für schwache Mägen. Eine völlig frei begehbare 3D-Welt hat mir schon ***Homeworld*** *verleidet, hoffentlich sorgt* ***Armada 2*** *für mehr Orientierung und Halt im Raum.* HARALD WAGNER

Entwickler .... Mad Doc Software
Termin .... November 2001

PARKAN
IRON STRATEGY







Action und Strategie in 3D-Echtzeit

Knallharte Gefechte - Sechs lebendige Welten - Entwickelt vom russischen Shooting-Star Nikita

PC CD

NIKITA

Release: 29. November 2001

www.iron-strategy.com

MONTE CRISTO www.montecristogames.com

Ubi Soft

Pack' Neo-Power in dein Deck!

POKéMON
SAMMELKARTENSPIEL

Sammle die neuen Neo-Karten und überrasche deine Gegner.

Entdecke mehr als 60 brandneue Pokémon.
Tolle neue Attacken und Pokémon-Powers.
Metall und Finsternis - zwei neue Energiearten.
Lüfte das Geheimnis der Icognitos, um deinen Gegner zu bezwingen.

Werde Meister-Trainer mit Neo Genesis und Neo Entdeckung!

Noch Fragen? Unter 06074–3755555 und hotline@amigo-spiele.de helfen wir dir gerne weiter.





www.amigo-spiele.de

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

GEKÜRZTE VERSION VON MAX PAYNE (DT.)

„Deutsche Version kommt doch!"

PC Games: Was hältst du von der Indizierung des Spiels?
Markus Wilding: Wir mussten wegen der bisherigen Indizierungspraxis der BPjS damit rechnen, dass der Titel irgendwann indiziert werden würde. Ich halte das allgemein für unsinnig, weil eine Indizierung ihren eigentlichen Zweck nicht erfüllt und das Spiel für Minderjährige erst richtig interessant macht.
PC Games: Max Payne (dt.) sollte vollständig eingedeutscht und entschärft und acht Wochen nach dem Erscheinen der ungeschnittenen Originalversion in Deutschland auf den Markt kommen ...


MARKUS WILDING ist PR-Manager bei Take 2 Deutschland.

Markus Wilding: Eine deutsche Version ist auf jeden Fall geplant. Die Änderungen stehen noch nicht endgültig fest, wir stehen diesbezüglich im Dialog mit Remedy. Die inhaltlichen Änderungen der Xbox- und PlayStation-2-Versionen werden identisch mit denen der PC-Version sein.
PC Games: Aber verliert die entschärfte deutsche Version durch die Änderungen nicht an Reiz?
Markus Wilding: Natürlich werden wir versuchen, die Atmosphäre des Spiels auch in den deutschen Versionen beizubehalten. Am Beispiel von **Half-Life (dt.)** zeigt sich, dass auch deutsche Versionen erfolgreich und beliebt sein können.
PC Games: Steht bereits ein Erscheinungstermin fest?
Markus Wilding: Kein genauer. Ich tippe aber auf Anfang 2002.

Serious Sam: The Second Encounter

Der Spaß-Shooter **Serious Sam** bekommt zu Weihnachten ein Add-on spendiert: **The Second Encounter**. Im Augenblick befindet sich der Titel noch in der Beta-Phase. Die Levels sind fertig, die Monster stehen bereit, das Spiel wird intern getestet. Revolverheld Sam „Serious" Stone legt im Zusatzpaket nicht mehr das antike Ägypten in Schutt und Asche, sondern räumt im mittelalterlichen Südamerika auf. Was gibt's sonst noch Neues? Monster zum Beispiel, die ähnlich abgedreht sind wie die des Hauptprogramms: Ein Pixelgegner rennt kreischend umher und schwingt dabei eine Kettensäge. Grafisch dagegen ist alles beim Alten geblieben: Das Spiel basiert noch immer auf der **Serious**-Engine, für die es kein Problem ist, massenhaft Gegner in riesigen Außenwelten gleichzeitig darzustellen.





Yager

THQ stellt klar: Im Herbst nächsten Jahres soll das grafisch opulente Actionspiel **Yager** vom gleichnamigen Berliner Newcomer-Team auch für den PC erscheinen; die Xbox-Version wird lediglich vorgezogen. In **Yager** steuern Sie den Piloten namens Magnus Tide durch 20 Missionen und kämpfen wie in **Comanche 4** gegen andere Flieger und Bodenziele. Die detaillierte Grafik soll dabei fotorealistisch anmuten, während 20 ausgearbeitete Charaktere Leben in die Story bringen.

Soul Reaver 2

Der Abspann des Vampirspiels Legacy of Kain: Soul Reaver hat es schon angedeutet: Ein Nachfolger wird kommen! Und zwar am 16. November dieses Jahres. Dann soll die Story um Hauptfigur Raziel und Bösewicht Kain in dreidimensionaler Optik weitergesponnen werden.

Chrome

Im Frühjahr 2002 wollen die polnischen Entwickler Techland (Crime Cities) mit ihrem neuen 3D-Shooter Chrome auf sich aufmerksam machen. Der Spieler schlüpft darin in die Haut eines Kopfgeldjägers, der wie in Project I.G.I. taktische Missionen auf großen Arealen löst.

Heli Heroes

Entwickler Reality Pump (World War 3, Test auf Seite 126) arbeitet gerade an einem Arcade-Shooter der alten Schule: In Heli Heroes steuern Sie einen Helikopter über feindliches Gebiet und schießen auf alles, was sich bewegt. Im November bringt Jowood das Spiel auf den Markt.

HYPE-O-METER

Auf diese Actionspiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

Platz	Spiel	Genre	Termin	Hersteller
1	Halo	Ego-Shooter	März 2002	Infogrames
2	Return to C. Wolfenstein	Ego-Shooter	November 2001	Activision
3	Unreal 2	Ego-Shooter	März 2002	Infogrames
4	Doom 3	Ego-Shooter	Mai 2002	Activision
5	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Dezember 2001	Take 2 Interactive
6	Deus Ex 2	Action-Adventure	N. n. b.	Eidos Interactive
7	Jedi Outcast	Ego-Shooter	Mai 2002	Activision
8	Medal of Honor	Taktik-Shooter	Februar 2002	EA Games
9	Grand Theft Auto 3	Action-Mix	2002	Take 2
10	Ghost Recon	Taktik-Shooter	6. Dezember 2001	Ubi Soft

MEHRSPIELER

VIDEO

Halo

Halo räumt gewaltig mit dem Vorurteil auf, Ego-Shooter würden nur am PC richtig Spaß machen: Wir haben eine fast fertige Version des Actionkrachers auf der Xbox gleich mehrfach durchgespielt.

Die größte Erkenntnis gleich zu Beginn: Alle, die sich auf **Halo** nur wegen der Grafik gefreut haben, müssen wir eines Besseren belehren. Ein Riesenhaufen Spielspaß, Abwechslung und – jetzt kommt es – eine sehr gute Steuerung sind die Schokoladenseiten des Ego-Shooters, die famose Grafik ist Mittel zum Zweck. Klar, die Animationen der Figuren sind absolute Spitze, die Effekte hübsch anzuschauen und die Texturen teilweise echte Hingucker. Viel wichtiger ist aber doch, dass all diese Einzelteile eine in sich schlüssig wirkende, wundervolle Spielwelt ergeben. Eine Welt, in der Umgebung und Objekte perfekt harmonieren, in der physikalische Gesetze gelten und die Sie gefangen nehmen wird. Verglichen mit anderen Konsolen haben **Halo** und die Xbox damit ganz klar die Nase


ARGLISTIG Plasmagranaten haften an Gegnern, wie dieser Bursche gleich merken wird. Jetzt aber nichts wie in Deckung!


DUMM GELAUFEN Das Öffnen dieses Tores entpuppt sich als ganz üble Idee: Etwa 20 missmutige Monster wollen uns das Lebenslicht auspusten.


VOLLTREFFER Dieser vorlaute Bengel wagte sich etwas zu weit vor unseren Gewehrlauf – auf Wiedersehen!


SATTELFEST Im Geschützturm haben wir mit den Covenant, die aus der Tür kommen, leichtes Spiel.

Die **Halo-Steuerung**

Ein Ego-Shooter mit Gamepad? Ja, und wie! Das Spiel ist auf den Controller zugeschnitten, optimiert und lässt sich sehr gut steuern.

Natürlich sind extrem schnelle Manöver wie mit Maus und Tastatur nicht möglich, die Spielgeschwindigkeit insgesamt ist langsamer als bei üblichen PC-Shootern. Hier die durchdacht gewählte Standard-Belegung des Xbox-Controllers für **Halo** im Detail:



vorn. Allerdings muss der Einwand gestattet sein, dass die PC-Version schon allein wegen der viel höheren Auflösung (die Xbox-Fassung bietet fernseherbedingt gerade mal 768x576 Bildpunkte) deutlich besser aussehen wird. Die Hintergrundstory ist auf beiden Plattformen gleich: Eine leuchtende Vision der Entwickler von **Halo** prophezeit der Menschheit eine rosige Zukunft. In einigen hundert Jahren haben die Erdenbewohner das All erschlossen, ein interstellares Reich errichtet und erleben ein goldenes Zeitalter. Das endet abrupt, als ein Konsortium von Alienrassen, die Covenant, einen erbarmungslosen Vernichtungsfeldzug beginnt. Technisch weit überlegen, zerstören die Außerirdischen einen Planeten nach dem anderen und nähern sich unaufhaltsam der Erde. In dem verzweifelten Versuch, die feindliche Flotte wegzulocken, nimmt ein Raumkreuzer Kurs auf ein unerforschtes System. Und siehe da: Überraschenderweise nimmt die gesamte Streitmacht die Verfolgung auf und kommt kurz nach den Menschen bei Halo, einer riesigen Ringwelt, an. Bevor die Covenant-Übermacht das Schiff zerstört, gelingt wenigen Glücklichen die Flucht auf die Oberfläche von Halo. Einer davon sind Sie.

Bevor es losgeht, macht Sie ein Tutorial, das Teil der ersten Mission ist, mit der Steuerung vertraut. Bewegen, Zielen, Schießen, Springen etc. – also alles, was man in einem Ego-Shooter so braucht (ausführliche Infos im Kasten „Die **Halo**-Steuerung"). Bei dieser Gelegenheit erfahren Sie auch gleich, dass Sie im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern keinen Durchschnittstypen verkörpern, der plötzlich und völlig unglaubwürdig zum Superkämpfer mutiert. Von Anfang an ist klar: Sie sind ein so

Taktisches Vorgehen ist fast schon Pflicht, sonst wird aus Ihrem Supersoldaten in Rekordzeit ein Haufen Geschnetzeltes mit Metallbeilage.


GRÜNER MANN Gestatten, Masterchief! Ihr Alter Ego ist nur in den Zwischensequenzen zu sehen, die genretypisch die Story vorantreiben.



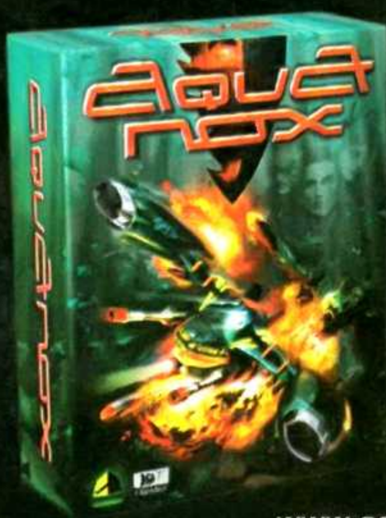
GESCHÜTZ Einige Aliens schützen sich mit Schilden vor Projektilen. Gegen einen Schlag aus dieser Nähe nützt ihnen das aber gar nichts.

genannter Masterchief, der beste Soldat, die ultimative Entwicklung der menschlichen Militärforschung. Sie sind trainiert im Umgang mit jeder Waffe, können sich in jedem Gelände bewegen und jedes Fahrzeug benutzen. Und: Sie sind die letzte Hoffnung der Menschheit, den furchtbaren Krieg zu gewinnen. Denn Halo birgt ein Geheimnis, das für den Verlauf des Konflikts entscheidend sein kann. Okay, das ist bestenfalls solider Science-Fiction-Stoff, der im Spiel aber sehr gut aufbereitet wird und größtenteils ohne die lästigen Klischees auskommt. Die wären auch völlig fehl am Platz, denn als Spieler sind Sie vor allem mit einer Sache beschäftigt: dem Kampf ums Überleben. Kaum ein anderes Spiel vermittelt so gut das Gefühl, gejagt zu werden. Meist sind Sie allein und treten standesgemäß gegen übermächtige Monsterhorden an – na ja, schließlich sind Sie ja auch ein echter Held! Die leichtesten Gegnertypen glänzen zum Glück nur mit zahlenmäßiger Überlegenheit, während es mit IQ und Charakterstärke nicht weit her ist: Schalten Sie etwa den ersten Typen aus einem Rudel aus, blicken die anderen entsetzt auf die Überreste des Kameraden und ergreifen panisch die Flucht – leichte Beute. Die drolligen Dinger – den **Star Wars**-Ewoks nicht ganz unähnlich – geben dabei so witzige Geräusche von sich und sind so lustig animiert, dass man sie beinahe verschonen möchte. Das ist die Ausnahme, denn bei allen anderen Widersachern ist

AQUA NOX

INFERNO UNTER WASSER

Wir schreiben das Jahr 2666. Die Oberfläche der Erde ist unbewohnbar und Machtkämpfe wüten in gigantischen, schillernden Tiefseestädten, während Abenteurer und durchgeknallte Söldner eine fantastische und detaillierte Unterwasserwelt erkunden. Du bist Emerald »Dead-Eye« Flint, ein harter Söldner, der in den Tiefen der Ozeane zwischen die Fronten kriegsführender Machtblöcke gerät. Pralle Action, zupackende Dialoge und eine spannende Story werden jeden Spieler mit sich ziehen…





www.aquanox.de

Ab 11.10. überall erhältlich

»Was da zu sehen ist, darf getrost als bahnbrechend bezeichnet werden.« PC Games 04/01
»…kinnladenentgleisende Animation« PC Player 06/01
»…in puncto Grafik schlägt Aquanox jeden aktuellen Ego-Shooter. Selbst Unreal 2 und Max Payne müssen sich da gewaltig anstrengen« Gamestar 08/2001

- packende Gefechte
- überwältigende 3D-Grafik in bisher nie dagewesener Qualität
- spannungsgeladene Story mit über 30 Einzelspielermissionen
- 9 unterschiedliche Spielerschiffe
- über 40 verschiedene Gegner und gigantische Kreaturen
- im Netzwerk spielbar, Deathmatches, Teambased, etc.
- phantastischer Soundtrack
- lange anhaltender Spielspaß



www.fishtankgames.com



DEVELOPMENT





POWERED BY: gamespy

Optimiert für Intel® Pentium® 4 Processor



KURZ UND SCHMERZVOLL Schwache Gegner brechen unter einem Schlag des Gewehrkolbens zusammen. Netter Nebeneffekt: Sie sparen Munition.



GEMEIN Covenant-Transporter bringen in regelmäßigen Abständen neue, blutrünstige Aliens und feuern heftige Salven auf unseren Helden ab.

man froh, wenn sie sich nicht mehr bewegen. Denen verpassten die Programmierer von Bungie ein erschreckend cleveres Verhalten: In den Außenlevels nutzen sie Felsen, Bäume und Kuhlen aus, um nicht von Ihren Salven getroffen zu werden. Sind die Aliens in der Überzahl, umzingeln sie Ihren Masterchief. Selbst Verstecken nützt da nicht immer was: Anhand verräterischer Geräusche oder der Feuerstöße werden Sie geortet und angegriffen. Besonders hinterhältig: Die Hunter ergreifen nach schweren Treffern nicht etwa die Flucht, sondern gehen in eine Art Berserkerangriff über – sie haben sowieso nichts mehr zu verlieren. Die KI geht sogar noch weiter: Erledigen Sie einen Außerirdischen, der einen fest installierten Geschützturm bedient, wird der nächstbeste Feind seinen Platz einnehmen und an die Stelle schießen, von der Sie seinen Vorgänger ausgeknipst haben. Werfen Sie Granaten, hechten die Schlauberger zur Seite. Sitzen Sie in einem Fahrzeug, versuchen die Monster ihrerseits, Ihnen mit Granaten einen Freiflug zu spendieren. Und rechnen Sie immer mit einem Hinterhalt, Sie werden sich einige Male darin wiederfinden. Dass es sogar unsichtbare Gegner gibt, macht das Unterfangen logischerweise nicht leichter.

Schon allein dank der ausgeklügelten KI ist **Halo** ein Ego-Shooter, der nicht allein mit stupiden Dauerballerorgien à la **Serious Sam** bewältigt werden kann. Taktisches Vorgehen ist Pflicht, sonst wird aus Ihrem Supersoldaten schnell ein Haufen Geschnetzeltes mit Metallbeilage. Nehmen Sie sich ein Beispiel an den Aliens: bedächtig vorgehen, von Versteck zu Versteck pirschen. Der Bewegungsmelder verrät, ob im Umkreis von 15 Metern garstige Monster warten. Statt sofort das Feuer zu eröffnen, empfiehlt es sich, zunächst die Situation zu analysieren: Welche Gegner sollte man zuerst beseitigen und welche Waffe nehme ich überhaupt? Oft besteht die Möglichkeit, die Übermacht lautlos zu dezimieren. Infolge eines beherzten Schlages mit dem Gewehrkolben sacken die schwächeren Gegner in sich zusammen. Ähnlich wie in **Deus Ex** können geduldige Schleicher auf diese Weise für deutlich fairere Verhältnisse im Kampf sorgen. Bleiben Sie weit genug weg, ist auch das beliebte Scharfschützengewehr zu empfehlen: Ein Kopfschuss wirkt quasi immer tödlich und die Gegner wissen nicht, wie ihnen geschieht. Wer es drauf anlegt, schenkt sich all diese Überlegungen und stürmt mit gezogener Waffe in die Gegnerhorden. Aber sagen Sie dann nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt: Der Frontalangriff ist eben immer die schlechtere Wahl und viel schwerer.

In einigen Missionen stehen Ihnen verbündete Soldaten zur Seite, die sich ebenfalls aus dem Raumkreuzer in Sicherheit bringen konnten. Einmal ist es sogar die Hauptaufgabe, die Überlebenden einzusammeln. Direkte Befehle können Sie den Kameraden nicht erteilen, aber die verzweifelten Recken erkennen Sie als ihren Anführer und

Die **Bildschirmanzeigen**

Das für Ego-Shooter typische HUD (Heads Up Display) nimmt bei Halo einen erfreulich geringen Teil des Bildschirms ein. Hier die Bedeutung der einzelnen Anzeigen.



folgen Ihnen, bekämpfen automatisch die Gegner oder besetzen die Fahrzeuge. Bis auf wenige Ausnahmen machen die computergesteuerten Figuren ihre Sache sehr gut und auch allzu menschlich: Der Kapitän des Raumfrachters, den wir soeben aus seiner Gefängniszelle befreit haben, reagiert sich erst einmal an bereits erlegten Aliens ab, indem er eine Salve in den leblosen Körper abfeuert. Das Kampfverhalten ist insgesamt okay: Die Soldaten verteilen sich, gehen in Deckung und treffen ganz gut. Lediglich auf engem Raum, etwa in Gängen, kommt es schon mal vor, dass sie sich gegenseitig treffen. Ein nettes Feature auch, dass die Kameraden sprechen und sich teilweise sogar mit Ihnen unterhalten. Das Ganze ist situationsabhängig. Einmal kommen wir mitten in ein Feuergefecht, der Kämpfer vor uns erlegt ein Alien, sagt „Willkommen auf unserer Party!" und ballert den nächsten Angreifer über den Haufen. Oder die Menschen geben einfach nur ihren Senf dazu („Heb noch ein paar von denen für mich auf!") oder jubeln, wenn Sie mit dem Raketenwerfer mehrere Feinde auf einmal pulverisieren, was Pluspunkte für die Atmosphäre bringt. Die größte Wirkung entfalten die Mitstreiter aber, wenn sie Ihren Helden in einem Fahrzeug begleiten. Das Musterbeispiel hierfür ist der Jeep „Warthog" (Warzenschwein). Während Sie im Einzelspielermodus üblicherweise am Steuer sitzen, übernimmt ein Soldat das Bordgeschütz, während ein zweiter die wilde Horde vom Beifahrersitz aus aufs Korn nimmt. Lenken Sie den Panzer „Scorpion", springen bis zu vier Freunde auf und erledigen die Feinarbeit, während Ihre starken Geschütze die dicken Brocken, etwa besonders starke Aliens oder gegnerische Fahrzeuge, in Einzelteile zerlegen. Die Steuerung sämtlicher fahr- und fliegbaren Untersätze ist zunächst knifflig, aber man gewöhnt sich schnell daran. Mehr Infos finden Sie im Kasten „Laufen ist langweilig".

Seine Stärken entfaltet **Halo** auch oder gerade in den 26 Mehrspielermodi. Von den Klassikern „Capture the Flag" und „Deathmatch" über Wettfahrten bis hin zum kooperativen Modus bietet das Spiel genügend Möglichkeiten für langen Spielspaß. Letztgenannter gefiel der Redaktion am besten, da er ein ganz neues Spielerlebnis darstellt. Im Splitscreen absolvieren Sie dabei die gesamte Kampagne gemeinsam. Mal ganz zu schweigen von den sich daraus ergebenden taktischen Feinheiten, ist es einfach eine Riesengaudi, den Covenant im Team ordentlich den Po zu versohlen. Eine Aufteilung nach Waffen

NOCH BESSER Die PC-Version wird noch um einiges besser aussehen. Hier ein Bild in einer entsprechend hohen Auflösung zum Vergleich.



Das **Waffenarsenal**

Das A und O eines Ego-Shooters sind natürlich die Waffen. Halo setzt hier auf bewährte, aber vielfältige Ballerkost.



Die schwächste Waffe im Spiel ist die **Pistole**. Wenig Schaden und kurze Reichweite machen sie nur zur Notlösung.



Das **Sturmgewehr** ist Ihr bester Freund und wird die meiste Zeit fest an Ihrer Schulter sitzen. Vorteil: kontrollierte Feuerstöße!



Die **Splittergranaten** der Menschen lassen Fahrzeuge umkippen oder machen Feindhaufen auf einen Schlag platt.



Der **Needler** ist eine hinterhältige Alienwaffe: Das Teil verschießt zielsuchende Laserstrahlen, die immer treffen.



Das Covenant-Gegenstück zu den Splittergranaten sind **Plasmagranaten**. Die kleben an Lebewesen und Fahrzeugen fest.



Die **Plasma-Pistole** wird aufgrund ihrer Größe oft unterschätzt. Wenn große, grüne Kugeln auf Sie zufliegen: schnell ausweichen.



Der große Bruder der handlichen Pistole ist das **Plasma-Gewehr**. Einige Treffer daraus genügen bereits, dann sind Sie futsch.



Der klobige **Raketenwerfer** ist so durchschlagskräftig wie der Panzer. Bei entfernten Zielen hilft die Zoomfunktion.



Die **Shotgun** ist der Ego-Shooter-Klassiker schlechthin. Die große Streuung beschränkt den Einsatz auf Nahkämpfe.



Zum beliebten **Scharfschützengewehr** braucht man kaum noch etwas zu sagen: eben bequemes Abschießen aus der Ferne.

So spielt sich Halo: In der Mission „The Silent Car



1 Unser erstes Ziel lautet, den Eingang zum Kartenraum zu finden. Mit einem kleinen Trupp Soldaten stoßen wir gleich nach der Landung auf heftigen Widerstand.



2 Nachdem die erste Angriffswelle abgewehrt ist, schicken uns die Verbündeten einen Jeep. Damit wird uns das Leben erheblich leichter gemacht, wir düsen mit zwei PC-gesteuerten Kampfgenossen los.



3 Das Gebäude mit dem Kartenraum haben wir gefunden! Allerdings werden wir schon erwartet, die Covenant strömen in Scharen auf uns zu.



4 Geschlossene Veranstaltung! Der Eingang ist dummerweise zu und das nächste Missionsziel fordert von uns auf die Suche nach einer Möglichkeit, das Sicherheitssystem für die Türe zu überbrücken. Zurück zum Jeep.



5 Also fahren wir weiter den Strand entlang und finden ein paar Kameraden, die nicht so viel Glück hatten. Da sollten wir uns die Gegend doch mal genauer anschauen.



6 Das sieht doch gut aus! In diesem Gebäude vermuten wir das Sicherheitssystem und stellen uns auf eine entsprechend gute Bewachung ein. In derart dunklen Gebäudekomplexen sollten Sie immer die Taschenlampe einschalten.

tographer" müssen wir eine Alien-Karte finden.



7 Na bitte! Das lustig blinkende Hologramm wird deaktiviert und damit der Eingang zum Kartenraum freigegeben. Also machen wir uns auf den Rückweg, der wiederum mit lästigen, kampflustigen Gegnern gespickt ist.



8 Unterwegs treffen wir auf einen abgeschossenen Gleiter. Hier finden wir den Raketenwerfer und nehmen ihn mit, man kann ja nie wissen.



9 Bei der Rückkehr zum Kartenraum-Gebäude erleben wir eine böse Überraschung: Die Truppen haben sich wieder gesammelt und Verstärkung angefordert. Anscheinend wollen die Covenant um jeden Preis unser Eindringen verhindern.



10 Die Tür ist auf und das Missionsziel damit erfüllt. Unser nächster Auftrag lautet, den Kartenraum zu aktivieren. Den müssen wir erst mal finden.



11 Viele Schusswechsel später finden wir tief im Inneren des Komplexes den Kartenraum, der uns wichtige Informationen für den weiteren Story-Verlauf liefert. In fast allen Missionen werden derart wichtige Szenen in einer kurzen Zwischensequenz gezeigt.



12 Der Weg hinauf ist ebenso schwierig wie der hinunter. Wir schaffen die Flucht und werden samt Kameraden vom Transporter eingesammelt: Mission erfolgreich!

Laufen ist langweilig

Weitläufige Außenareale bilden gut und gerne die Hälfte der Levels in **Halo**. Um sich schnell fortzubewegen und dabei schlagkräftige Waffen zu haben, sollten Sie so oft wie möglich die Fahr- und Fluggeräte benutzen.



Als Erstes dürfen Sie den Warthog fahren. Dieser wendige Jeep bietet Platz für zwei weitere Soldaten, die vom Beifahrersitz oder mit der installierten Minigun schießen. Die Stärken dieses Fahrzeugs liegen eindeutig in der Geschwindigkeit und Flexibilität, die Feuerkraft ist eingeschränkt.



Wo der Panzer der Menschen hinschießt, fliegen die Fetzen. Andere Fahrzeuge, Geschütztürme oder Gegnerhaufen sind mit einem Treffer Vergangenheit. Bis zu vier Marines dürfen aufsitzen und kümmern sich um die Reste. Nachteil: langsam und damit anfällig für feindliche Granaten.



Dieser Gleiter der Covenant zeichnet sich vor allen durch seine Wendigkeit aus. Die Feuerkraft ist sehr gering, allerdings sind Sie in dem Fluggerät auch nur sehr schwer zu treffen. Ideal, um sich sehr schnell zwischen wichtigen Punkten im Level zu bewegen, keine zusätzliche Besatzung.

erwies sich als sehr hilfreich. So nahm sich ein Soldat mit dem Raketenwerfer die gefährlichen Gegner vor, während unser zweiter Mann bei jeder Gelegenheit das Scharfschützengewehr zückte. Noch lustiger wurde es bei der gemeinsamen Nutzung der Fahrzeuge: Geskriptete Kameraden können eben einen Mitstreiter aus Fleisch und Blut nicht ersetzen. Als praktisch unschlagbar dürfen wir die Variante „Spieler 1 lenkt den Jeep mit zwei PC-Kämpfern und Spieler 2 lenkt den Panzer mit 4 PC-Kämpfern" bezeichnen. Was da auf dem Bildschirm los war, lässt sich mit keinem Screenshot der Welt zeigen, das muss man einfach live sehen: schießende und fliehende Gegner, Explosionen, grüne und rote Lasersalven, blaue Plasmawolken und eine Flut an leeren Patronenhülsen, die die Bordkanone des Jeeps ausspuckt. Und all das in einer Schneelandschaft, umgeben von riesigen Felsen und gefrorenen Wasserfällen. Die Xbox-Version erlaubt maximal 16 Spieler (vier Konsolen, vernetzt mit je vier Controllern). Wie das beim PC-Ableger aussehen wird, ist noch nicht ganz sicher. Neben der Steuerung ist der Multiplayerpart allerdings der Teil, der die größte Überarbeitung erfährt. Einer der Entwickler verriet: „Natürlich werden wir die Vorteile des PCs nutzen und uns hier vor allem auf die Internet-Unterstützung für den Mehrspielermodus konzentrieren." Wenn Übersetzung und Synchronisation von **Halo** abgeschlossen sind, beginnen die Designer mit den Arbeiten an der PC-Version. Hoffentlich überarbeiten die Jungs von Bungie auch nochmal das Leveldesign, denn den großartigen Außenarealen stehen recht schwache Innenräume gegenüber. Das typische Raum-Gang-Raum-Gang-Prinzip ist auf Dauer sehr eintönig, zumal die Architektur zu wenig Abwechslung bietet. Wir halten Sie natürlich über die Fortschritte auf dem Laufenden und hoffen, dass sich die Jungs von Bungie beeilen.



ERSTEINDRUCK

Halo ist – unabhängig von der Plattform – ein Ego-Shooter der Spitzenklasse, daran gibt es überhaupt nichts zu deuteln. Besonders das beeindruckend gute Verhalten der Gegner und das spaßige Rumheizen in den Fahrzeugen hat mir gefallen. Ein definitives Muss für Action-Fans. GEORG VALTIN

Entwickler .... Bungie
Termin 2002



KAWUMM! Kommt ein Alien geflogen, setzt sich nieder auf mein' Fuß, hat Entsetzen in den Augen, vom Raketenwerfer einen Gruß!



DETAILVERLIEBT In dieser Einstellung erkennt man sehr gut, wie die Patronenhülsen aus der Minigun fliegen – hübsch gemacht!



SOUNDS BELIEVABLE.

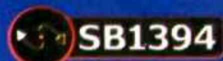


SOUNDS UNBELIEVABLE.

DIE NEUE SOUND BLASTER® AUDIGY™











QUALITÄT - LEISTUNG - CONNECTIVITY

Erleben Sie Klang am PC jetzt in einer unglaublichen Präzision – mit der neuen Sound Blaster® Audigy™ von Creative. Ihre neue High Definition Audio-Architektur liefert 24 Bit Mehrkanal-Audioausgabe mit einem unglaublichen Rauschabstand von 100 dB. Der Hochleistungs-DSP berechnet bis zu vier Audio-Umgebungen parallel in Echtzeit und läutet im Zusammenhang mit der neuen EAX Advanced HD™ Technologie eine neue Ära beim Spielen, der Musikwiedergabe und der Musikproduktion ein. Die integrierte SB1394™ Schnittstelle ermöglicht darüber hinaus die einfache Vernetzung von PCs mit überragenden Geschwindigkeiten. Die neue Sound Blaster Audigy – High Definition Audio. www.creativeaudigy.com



CREATIVE®





Counter-Strike: Condition Zero

VENEDIG Für romantische Gondelfahrten bleibt keine Zeit, wenn Sie Terroristennester ausheben müssen.

Der größte Pluspunkt von Counter-Strike ist auch der größte Nachteil: Die taktischen Mehrspielerschlachten finden nur im Netzwerk oder online mit menschlichen Gegnern statt. Condition Zero wird das ändern.

Wenn sich abends in der U-Bahn zwei Jugendliche über sowjetische Sturmgewehre, Blendgranaten und Kopfschüsse austauschen, handelt es sich dabei nur selten um Waffennarren. Viel wahrscheinlicher ist, dass die beiden zu den 30.000 bis 40.000 begeisterten Anhängern von **Counter-Strike** zählen, die jeden Tag auf den unzähligen Internet-Servern Räuber und Gendarm spielen. Die ursprünglich kostenlos zum Download angebotene Mod für **Half-Life** ist inzwischen populärer als kommerzielle Kracher wie **Unreal Tournament**. Nur: Wer keinen Internet-Anschluss hat oder hin und wieder zu Netzwerk-Partys pilgert, guckt in die Röhre.

Die in Texas stationierten Entwickler von Gearbox (**Opposing Force, Blue Shift**) wollen das ändern. **Counter-Strike: Condition Zero** soll den Taktik-Shooter auch für Einzelspieler öffnen. Damit ist es noch nicht getan, denn mit neuen Karten, Missionen, Waffen, Rollenspielelementen, einem Storymodus und Verbesserungen in Grafik, Sound und Bedienung wird das Action-Universum noch ausgedehnt. Der Clou: Gearbox will die meisten Neuerungen kostenlos per Patch veröffentlichen – so werden auch Besitzer der Download-Ausgabe in den Genuss der vielen Verbesserungen kommen.

Weltbewegendes ändern die Gearbox-Mannen am bewährten Spielprinzip natürlich nicht. Auch in der Soloversion sind Sie Teil einer Polizei- oder einer Terrorgruppe, die sich gegenseitig die Kugeln um die Ohren jagen, Bomben legen oder entschärfen, Geiseln nehmen oder befreien. Allerdings schlüpfen statt menschlicher Mitspieler computergesteuerte Bots in die Rollen Ihrer


EINDRUCKSVOLL Gearbox hat einige der Leveldesigner vom Counter-Strike-Team angeheuert.


UNSICHTBAR Die Kämpfer tragen immer die zur Umgebung passende Tarnkleidung. Beachten Sie auch, dass die Bäume deutlich detaillierter sind als im Original Counter-Strike.



EFFEKTVOLL Die Grafiker haben Explosionen, Flammen und Projektileinschläge aufpoliert.


IM FADENKREUZ ... sehen die neuen Uniformen doch gleich noch mal so gut aus.

Gegner und Teamkameraden. „Für die künstliche Intelligenz haben wir den besten Mann auf diesem Gebiet engagiert: Markus Klinge hat mit den PodBots die bislang glaubwürdigsten Computergegner ins Leben gerufen. Für *Condition Zero* hat er den Programmcode noch weiter verfeinert", behauptet Gearbox-Boss Randy Pitchford. Und dann erzählt er, wie Betatester nach einigen Runden gar nicht glauben wollten, dass sie da gegen Bots und nicht gegen Opponenten aus Fleisch und Blut angetreten waren. „Unsere KI-Kameraden geben sich gegenseitig Deckung, folgen den Ordern des Spielers und campen sogar, wenn es sein muss." Damit greifen sie tatsächlich auf eine Taktik zurück – Opfer aus dem Hinterhalt überfallen –, die menschlicher kaum sein könnte. Mit dem versprochenen Patch lassen sich die Bots auch auf ganz normalen Multiplayer-Servern oder sogar im Kooperativ-Modus einsetzen.

Im Solo-Feldzug, der den Spieler von europäischen Metropolen über den südamerikanischen Dschungel bis in arabische Wüsten durch die halbe Welt führt, sind die Pappkameraden ein wichtiger Spielbestandteil. Für jeden gelungenen Einsatz landet eine Menge Geld auf Ihrem Konto, mit dem Sie die Jungs ins Trainingslager schicken, wo sie ihre Zielsicherheit verbessern oder sich im Umgang mit neuen Waffen üben, fast wie in einem Rollenspiel. Apropos Waffen: Gearbox will das *Counter-Strike*-Arsenal kräftig aufstocken – mehr dazu im Kasten. In jedem Level gibt es fünf bis sechs Einsatzziele. Mal sollen Sie mit Ihrer Terrortruppe tödliche Viren aus einem Forschungslabor entwenden, mal erhalten Sie auf der Gegenseite den Auftrag, eine Ölpipeline vor einem Sprengstoffanschlag zu schützen. Je besser Sie abschneiden, desto mehr zahlt es sich – im Wortsinn – für Sie aus. Die Missionen bauen aufeinander auf. Wenn Sie Teammitglieder verlieren, werden diese im nächsten Einsatz durch Rekruten ersetzt. Und wenn Sie es nicht schaffen, Geiseln rechtzeitig in Sicherheit zu bringen, dann zieht Ihre Einheit in der folgenden Mission nur mit Pistolen im Halfter ins Gefecht.

So gut die *Half-Life*-Grafik zu ihrer Zeit auch war, mittlerweile ist sie doch in die Jahre gekommen. Zeit für ein Face-Lifting. „Natürlich können wir die Engine nicht komplett umschreiben, aber mit unseren neuen Explosionen, Kugeleinschlägen und anderen Spezialeffekten sieht *Condition Zero* doch eine ganze Ecke besser aus als *Counter-Strike*", behauptet Pitchford. Auch den Figuren ist ihre Verjüngungskur deutlich anzusehen. Nicht nur die Polygonzahl der Objekte ist höher, es gibt auch tonnenweise neue Texturen. Sogar für individuelle Gesichter (die Models bewegen künftig beim Sprechen die Lippen) und an die Umgebung angepasste Uniformen hat's gereicht. So tragen die neu eingeführten Anti-Terror-Truppen der Spetznaz während der Einsätze in der Antarktis modische Schneetarnanzüge und die ebenfalls hinzugekommenen Milizen verstecken sich im Dschungel in einer grün-braunen Montur. Neben all den offensichtlichen Verbesserungen wird es eine ganze Reihe Detailänderungen geben. Die in *Counter-Strike 1.3* eingeführte Sprachkommunikation soll ausgebaut werden, ein Anti-Cheating-Werkzeug Schummler abschrecken und die Kaufmenüs vereinfacht werden. RÜDIGER STEIDLE

Neulich im **Waffenladen**

Counter-Strike: Condition Zero soll acht bis zehn neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände einführen. Welche bislang schon feststehen, lesen Sie hier.



Famas
Das französische Sturmgewehr ist nicht umsonst die Standardwaffe der Anti-Terrortruppe GIGN: Äußerst präzise und durchschlagskräftig.



Galil
Dem AK-47 sehr ähnlich, hat dieses israelische Fabrikat eine nicht ganz so hohe Trefferwirkung, streut dafür aber auch weniger.



M60
Das zweite Maschinengewehr im **Counter-Strike**-Arsenal feuert mit zunehmender Dauer genauer, statt – wie die Para – stark zu verziehen.



LAW
Eigentlich eine Anti-Panzerwaffe, in **Condition Zero** allerdings eher als Sprenggranate mit großer Reichweite verwendet. Nur ein Schuss.



Gasgranate
Mit ein paar Gasgranaten können die Counter-Terroristen auch Gegneransammlungen auseinandertreiben, besonders in Häusern.



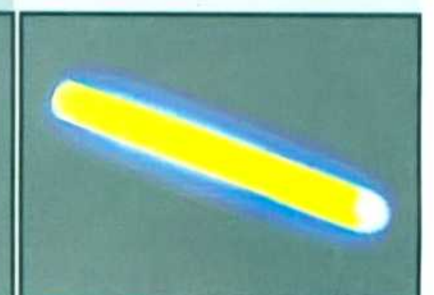
Molotow-Cocktail
Der Molotow-Cocktail richtet zwar keinen großen Schaden an; dafür brennt die Mischung recht lange und versperrt so effektiv Zugänge.



Gasmaske
Gasmasken sind das einzig wirksame Gegenmittel gegen die Gasgranaten der Counter-Terroristen, und deshalb Pflichtkauf für Terroristen.



Polizeischild
Der ballistische Schild schützt zuverlässig vor Pistolenkugeln, MPs und Schrotflinten. Allerdings kann der Träger selbst nur Revolver verwenden.



Leuchtstab
Dunkle Ecken jagen Ihnen Angst ein? Camper sind Ihnen ein Dorn im Auge? Mit diesen praktischen Stäben wird die Nacht zum Tage.



ERSTEINDRUCK

*Als **Counter-Strike**-Abhängiger kann ich es gar nicht erwarten, frischen Stoff zu bekommen. Ich wäre ja schon mit neuen Karten und Waffen zufrieden. Es gibt noch neue Modi, Story und Bots? Umso besser!* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler	Gearbox
Termin	Februar 2002



Mafia

Es ist der Aufstieg eines Taxifahrers im Syndikat eines Paten. Es ist eines der **krachendsten und schönsten Actionspiele,** die Sie je gesehen haben.



DEBATTE In einer düsteren Gasse zu streiten, geht selten gut aus.

VERKEHR Nach links und rechts gucken ist in dieser Stadt dringend nötig.

Irgendwann wird in **Mafia** die amerikanische Unterwelt der 20er-Jahre – komplett mit Prohibition, Glücksspiel und Charleston-Melodien – zum Kasperletheater, in dem die Puppen an Ihren Fäden tanzen. Neben Ihnen Zwei-Meter-Männer, die mit Dackelblick gehorchen, in Ihrem Fuhrpark stapelweise Automobilschätze, in Ihrem Bett die schönste Frau der Stadt. Nur der Pate selbst steht über Ihnen. Kein Macho-Traum kann besser sein.

Weil geschenkte Macht aber so unbefriedigend ist wie zu weich gekochte Spaghetti, müssen Sie besessen dafür arbeiten, tricksen, gnadenlos zuschlagen und trotzdem ehrbar bleiben. Für jemanden, der ganz nach oben will, bleibt Stil eine Verpflichtung.

Tief unten, als Taxifahrer Tommy, fangen Sie an. Aufgeregte Gangster steigen in Ihren Wagen, da haben Sie die Wahl, zu sterben oder das Gaspedal durchzutreten. Die Reifen quietschen, Sie rasen los, machen Ihre Sache gut und rutschen so ins Familiengeschäft. Genauer: auf einen Hinterhof, wo Sie einen brummigen Mechaniker, ein paar einfache Mafiosi und Ihren ersten Chef kennen lernen. Die Kamera hängt in der dritten Person, während Sie auf den Kotflügeln mehrerer Oldtimer verzerrt reflektierte Wolken, dahinter einen splittrigen Zaun und ringsum an den Fassaden der Häuser abblätternde Farbe sehen. Was die unglaublich aufwendige Bemalung der Umgebung schon an Stimmung erzeugt, verstärkt die liebe Abendsonne in tiefem Orange. Und selbst die wird noch in den Schatten gestellt von lebensecht runden Bewegungen der Figuren, die da dreckverschmiert an Motoren schrauben oder im Gespräch sizilianisch-theatralisch gestikulieren.

Wie im 3D-Action-Genre üblich – mit Maus und Tastatur – steuern Sie zum ersten Mal einen schummrigen Raum an. In diesem hören Sie von jetzt an immer wieder, welche Aufträge Sie wann, wie und wo auszuführen haben. Später sagt man Ihnen vielleicht auch, warum. Doch zunächst, solange Sie bloß Handlanger sind, hat das „Wo“

ZUHAUSE Im Hinterhof lernt Tommy den Umgang mit Waffen.

REVIER Im eigenen Viertel wird Tommy bald respektiert.

Automobilausstellung

Oldtimer für Liebhaber scheuchen Sie in **Mafia** über Stadtstraßen und – als Überraschung in der Story außerdem in einem eigenen Mehrspielermodus – sogar über 14 Rennstrecken.

Blackhawk
Leistung: 58,8 kW
Max. Geschwindigkeit: 120 km/h
Motor: 6 Zylinder

Cadillac V16
Leistung: 123 kW
Max. Geschwindigkeit: 160 km/h
Motor: 16 Zylinder

Pierce-Arrow Silberpfeil
Leistung: 128,8 kW
Max. Geschwindigkeit: 185 km/h
Motor: 12 Zylinder

Duesenberg Racing Car
Leistung: 111 kW
Max. Geschwindigkeit: 208 km/h
Motor: 8 Zylinder

Ford V8
Leistung: 47,8 kW
Max. Geschwindigkeit: 122 km/h
Motor: 8 Zylinder

Ford Model A
Leistung: 30 kW
Max. Geschwindigkeit: 97 km/h
Motor: 4 Zylinder

die größte Bedeutung. Denn nach jedem Briefing laufen Sie, ohne dass es einen Schnitt gibt, nach draußen über den Sandboden zu einem extra für Sie gestohlenen Auto, steigen ein, fahren vom Hof und Biegung für Biegung bis ans Ziel. Durch die Scheiben können Sie erkennen, wie Tommy mit vollem Körpereinsatz lenkt. Eine Karte zeigt, welche Wege Sie einschlagen müssen.

Mafia benutzt eine Art, zu erzählen, die irgendwo zwischen Film und Buch liegt. Rasante Bilder fangen ein, wie Sie Wagen zertrümmern, deren Besitzer Ihnen Geld schulden. Wie Sie Gauner verprügeln, die Ihrer Lady an den Leib wollten. Wie Sie Barkeepern mit einem Baseball-Schläger Angst einjagen, um Schutzgeld zu erpressen. Wie Sie in Appartements Sprengsätze deponieren. Oder wie Sie sich Schusswechsel liefern. Aber nicht nur dann stecken Sie in Tommys Haut. Ob auf einer gemütlichen Tour nach Hause, ob Sie wegen einer überfahrenen Ampel von der Polizei verfolgt werden oder ob nach einer missglückten Mission andere Verbrecher hinter Ihnen herjagen: Sie sind Tommy und können nicht weg. Damit im Spielgefühl kein Bruch entsteht, wenn Sie hinter ein Lenkrad klettern, ändert sich an der Steuerung nichts. Wie in einen Roman tauchen Sie so tiefer in die Story.

Die dauernde Unruhe der Stadt namens Lost Heaven schließt Langeweile erfreulicherweise aus: Malocher strömen nach Feierabend im Gän-

So spielt sich Mafia

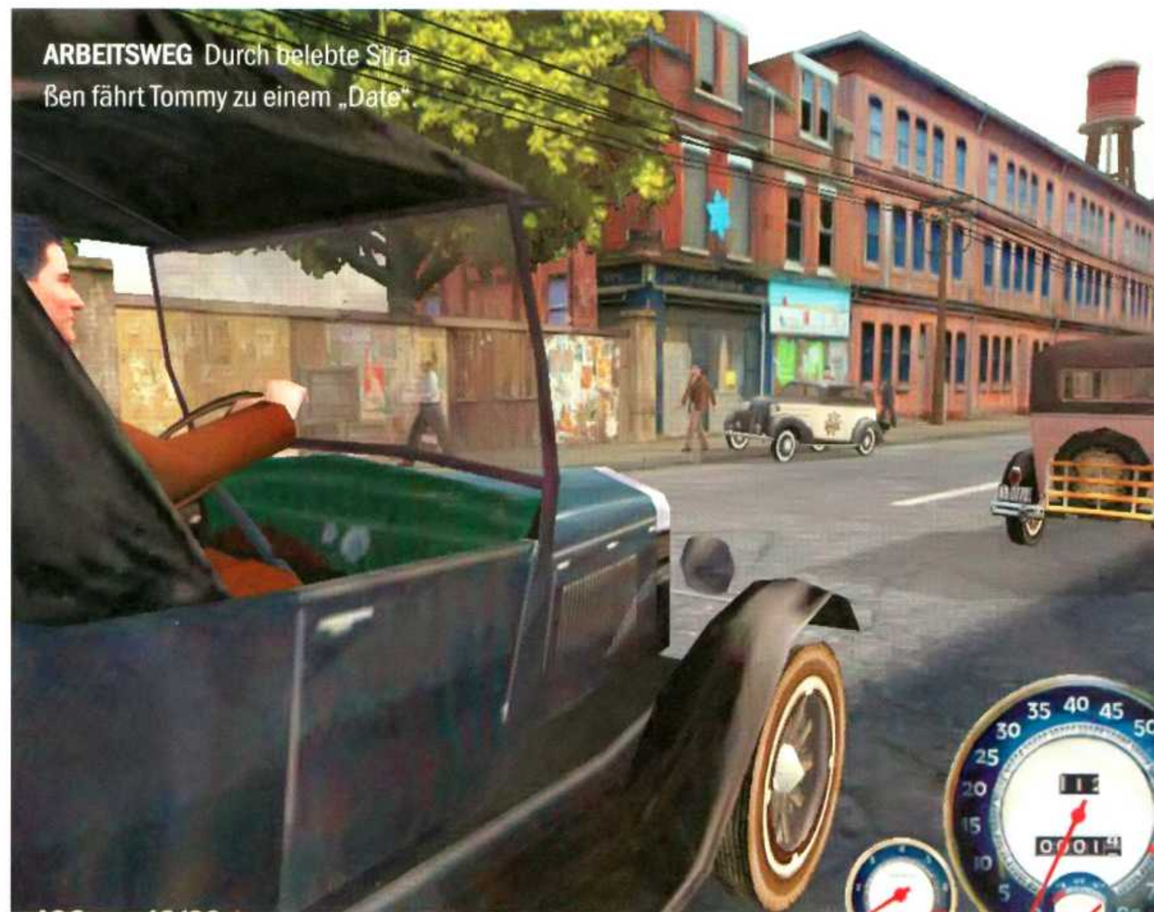
Wer zum Zampano der Gangster-Society aufsteigen will, muss durch Lehrjahre im Feldeinsatz. Beispielhaft ein Missionsangebot, dem niemand widerstehen kann.


Tommy will einen unartigen Politiker ausschalten, der auf einem Dampfer ein Festbankett gibt. Der Sicherheitsposten lässt nur Gäste an Bord.


Von Matrosen in einer Kneipe erfährt Tommy, wo sich deren Hafenquartier befindet. Er klaut eine Uniform und schlüpft so durch die Kontrollen.


Im Speisesaal entdeckt er die Zielperson. Bei einem klassischen Italo-Mord gilt es jedoch, in Ruhe den richtigen Moment abzupassen.


Der ist gekommen, als der Politiker für eine schwungvolle Rede auf die Bühne tritt. Das Publikum schart sich um ihn. Dann fallen Schüsse ...


ARBEITSWEG Durch belebte Straßen fährt Tommy zu einem „Date".

semarsch aus einer Fabrik zur nächsten Busstation oder für einen Drink zu „Harvey's Beer"; plötzlich prescht ein Taxi quer über eine belebte Kreuzung in einen Kistenstapel; an der Ecke neben einer Wäscherei unterhält sich ein Pärchen; die Straßenbahn poltert vorbei; Stromkabel hängen von Pfosten zu Pfosten; von einer Werbetafel herab empfiehlt eine glückliche Hausfrau eine besonders weiß waschende Seife. Es scheint, als würden die Menschen hier wirklich leben. Dazu kommt, dass die Häuser nicht in quadratische Blöcke sortiert dastehen, sondern wie über viele Jahre hinweg gebaut, so dass kaum eines einem anderen gleicht, und dass sie alle die Architekturmerkmale der Gegend aufweisen, in der sie stehen.

Über einen Fluss führen geschwungene Brücken vom Arbeiterteil mit fleckigen Backsteinbauten hin zum Business-Viertel, in dem die Betontürme von Kaufhäusern und Banken emporragen. Besuchen Sie den Hafen, sehen Sie Lastkräne beim Beladen riesiger Schiffe. In der Vorstadt drückt die Spießeridylle aufs Gemüt. Und wenn Sie über ländliche Serpentinen zur exklusivsten Ecke hochtuckern, was manchen Autos echte Probleme bereitet, bekommen Sie sündhaft teure Anwesen zu Gesicht.

Dort zu wohnen, ist der große Traum. Diesen im Kopf, riskieren Sie heißblütig immer mehr; die Randalejobs vom Anfang sind Kleinkram. Zum Beispiel, als eine neue Familie in das Territorium Ihres Clans eindringt: Sie erfahren, wo das Oberhaupt zu Mittag isst – in einem edlen Hotel, in dem der dicke Perserteppich mit Ornamenten bestickt, das Treppengeländer mit Schnitzereien verziert und die Wand mit Kunstwerken vollgehängt ist. Sie fragen den Portier höflich nach dem Speisesaal. Der Anzug, den Sie tragen, ist ein Designerstück, also schöpft niemand Verdacht. Bei Tisch entdecken Sie das Opfer sofort – kurz darauf haben Sie ausgemacht, auf welchen Stühlen die zwei Leibwächter sitzen; ihr Körperbau, vor allem aber die Sichtlinie zum Boss, ist verräterisch. Drei Kugeln blitzen durch den Raum, drei Männer fallen um, einer rennt weg und ist sich sicher: Die Rache kommt.

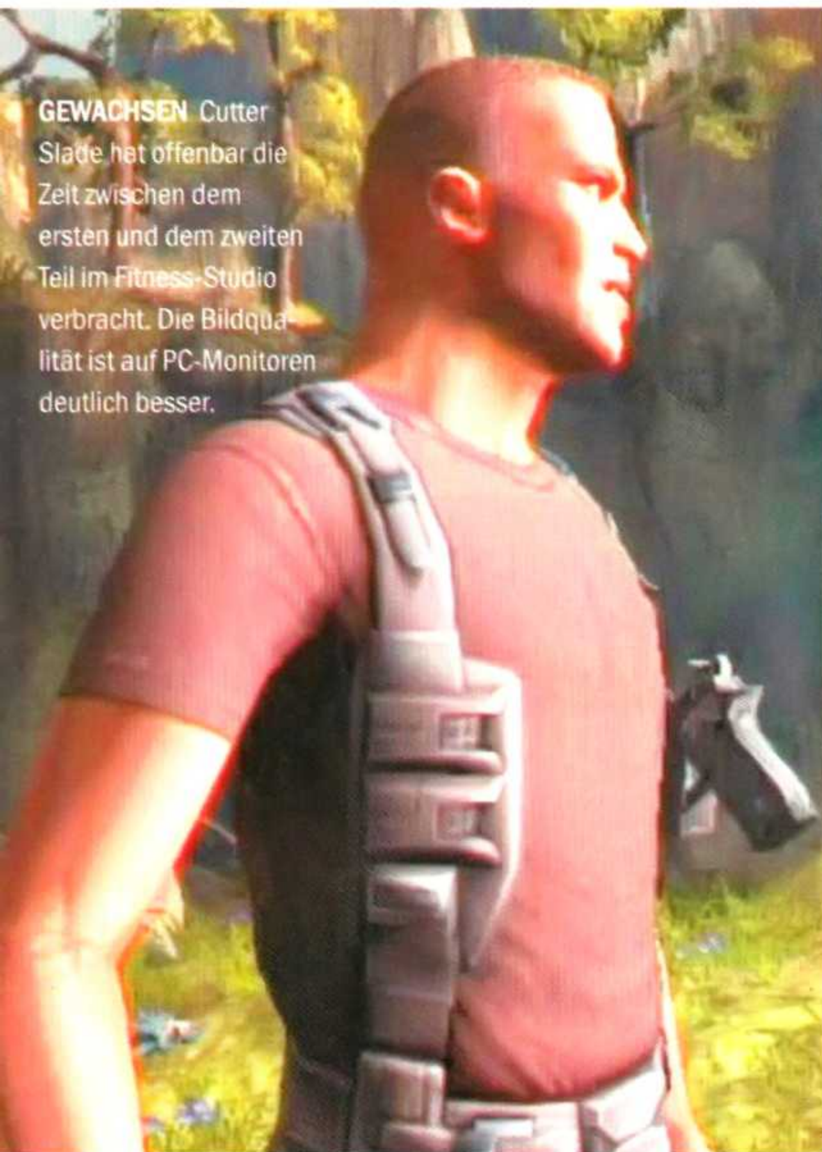
Höchstens eins könnte zuletzt – nach Mord, Totschlag und Geiselnahmen – die Gefahr für Ihr eigenes Leben noch auf die Spitze treiben: zu versuchen, mit einem schlechten Gewissen aus der Organisation auszusteigen. Doch zum Schluss ist es eben so: Nur die Starken überleben!


ERSTEINDRUCK

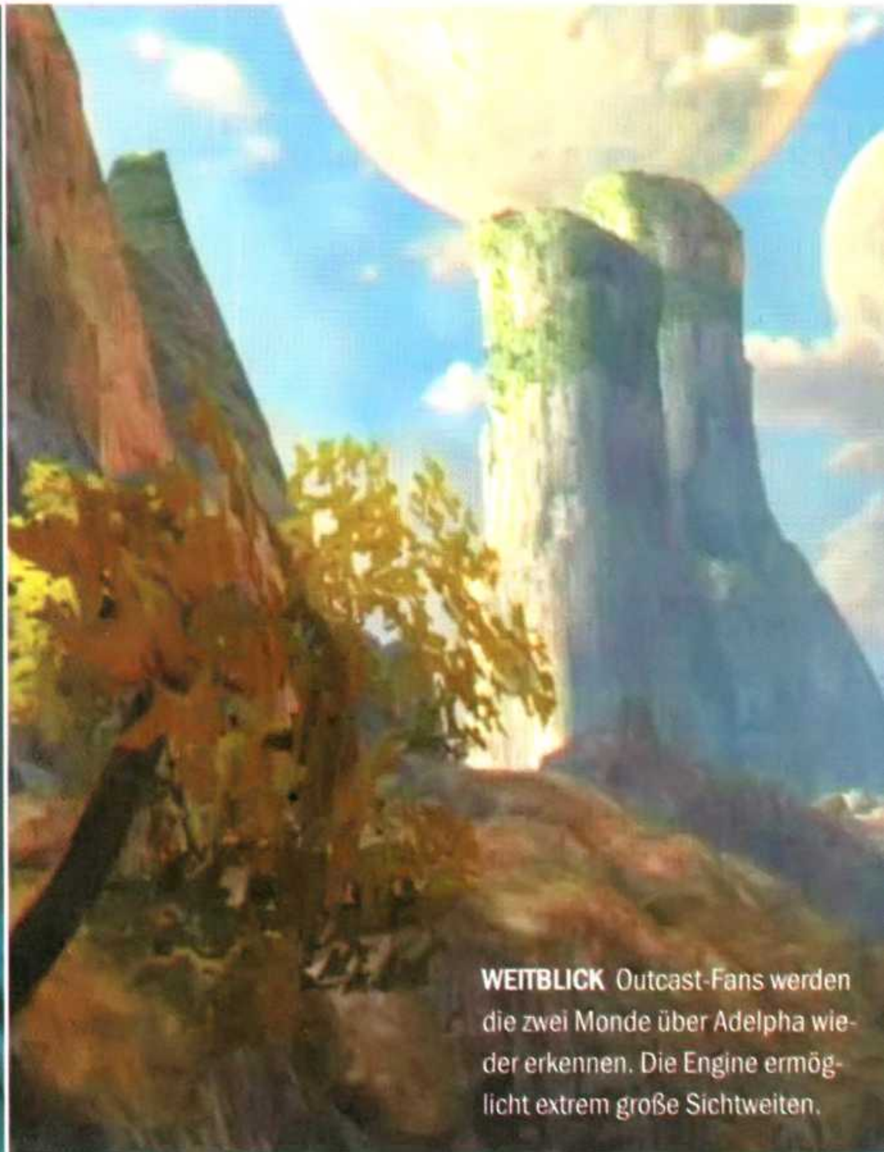
Mafia sieht überragend aus – das bringen gedruckte Bilder nur blass rüber. Ich hoffe, die Finessen von Action, Story und Technik arbeiten am Ende wirklich so gut zusammen, wie es den Anschein hat. Dann wäre ***Mafia*** *ein würdiges, explosives* ***Der Pate*** *für den PC.* DANIEL KREISS

Entwickler .... Illusion Softworks
Termin .... Februar 2001

Outcast 2


GEWACHSEN Cutter Slade hat offenbar die Zeit zwischen dem ersten und dem zweiten Teil im Fitness-Studio verbracht. Die Bildqualität ist auf PC-Monitoren deutlich besser.


STOPPELBART Die Gesichter der Protagonisten sind unglaublich detailliert. Beachten Sie Zunge und Zähne; der Mund bewegt sich im Spiel lippensynchron zur Sprachausgabe.


WEITBLICK Outcast-Fans werden die zwei Monde über Adelpha wieder erkennen. Die Engine ermöglicht extrem große Sichtweiten.

Vergessen Sie Unreal 2, vergessen Sie Halo, vergessen Sie Doom 3: So eine **bombastische Grafik** wie im Nachfolger zum Action-Adventure des Jahres 1999 haben Sie noch nicht gesehen!

Nur selten gelingt es einem Computerspiel, eine Welt zu erschaffen, die so real wirkt, dass man eintauchen, versinken und die Wirklichkeit um sich herum für ein paar spannende Stunden völlig vergessen kann. Outcast gelang vor zwei Jahren das Kunststück. Es schuf einen ganzen Planeten mit fremden Pflanzen und Tieren, einem menschenähnlichen Volk mit eigener Sprache, fantastischen Bauwerken und atemberaubender Landschaft.

Als Cutter Slade, unfreiwilliger und herrlich sarkastischer Held des ersten Parts, werden Sie in **Outcast 2** den Planeten Adelpha ein zweites Mal besuchen. Diesmal geht's auf einen Kontinent im Süden, den Sie bei Ihrem ersten Trip verpasst haben. „Obwohl die Story natürlich an die ursprüngliche Geschichte anknüpft, muss man den ersten Teil nicht gespielt haben, um den Nachfolger zu verstehen. Die Fans werden aber vieles wieder erkennen", verspricht Carlo Fabricatore, Entwicklungsleiter bei Appeal im belgischen Namur. Am Erfolgskonzept von **Outcast** wollen die Spieldesigner nicht rütteln. Wieder steht eine faszinierende Mischung aus actionreichen Schusswechseln à la **Tomb Raider** und cleveren Kopfnüssen in Ihrem Reiseprogramm. Stattdessen haben sich die Programmierer vor allem auf die Spielwelt gestürzt. Mehr Intelligenz für die Bewohner, die individuelle Verhaltensweisen spendiert bekommen, Flora und Fauna sollen vielfältiger werden – es gibt eine Menge mehr zu entdecken. Vor allem grafisch ist **Outcast 2** ein Riesenschritt nach vorn: Die realistisch geschwungenen, aber groben Voxel-Hügel weichen detaillierten Polygon-Bergen, an die sich gigantische, fremdartige Bauwerke schmiegen, gesäumt von wiegenden, dichten Wäldern, die an die Dschungel Südamerikas erinnern. Die Figuren bestehen aus bis zu 8.000 Vielecken, dank Motion-Capturing lebensecht animiert. Selbst die Finger sind beweglich, der Mund formt Laute ganz natürlich. Die Bilder können das kaum wiedergeben. Bislang ist die PlayStation-2-Version der Engine weiter, aus ihr stammen sämtliche Screenshots auf dieser Seite. „Die PC-Version steht dieser aber grafisch nicht nach. Dank der höheren Auflösung sieht sie sogar ein Stückchen besser aus", versichert Carlo.



ERSTEINDRUCK

*Wenn sich Appeal auf die Stärken von **Outcast 1** konzentriert und die wenigen Schwächen (langwierige Dialoge, manchmal verworrene Story) ausmerzt, kann eigentlich gar nichts mehr schief gehen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Appeal
Termin 2002

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

THE REAL NEVERENDING STORY

„Wir werden **nicht aufgeben!**"

PC Games: Das Adventure **The REAL Neverending Story** ist tot – eine persönliche Niederlage?
Kögl: Kann man schon so sehen. Trotzdem stecken wir jetzt nicht den Kopf in den Sand, sondern versuchen, aus den Fehlern zu lernen.
PC Games: Ihr hattet 6,5 Millionen Mark Risikokapital ...
Kögl: Viel Geld heißt nicht gleich viel Erfolg, da die Erwartungen der Geldgeber auch höher sind. Als wir feststellten, dass wir den Aufwand maßlos unterschätzt hatten, setzte eine Flucht nach vorn ein. Statt immer mehr Leute ins Team zu holen, hätte man die Ansprüche nach unten ziehen müssen. Mehr Leute machen mehr Probleme, helfen jedoch nicht, schneller fertig zu werden. Das Kapital ging hauptsächlich für ein zu großes Team drauf.
PC Games: Was hat Discreet Monsters falsch gemacht?



SIGGI KÖGL Der Chef von Discreet Monsters über gestern und morgen.

Kögl: Wir wollten alles sofort. Das lag zum Teil an unserer Unerfahrenheit wie auch am Druck der Geldgeber. Wir hätten auf eine fertige Technologie setzen sollen – so musste die Fertigstellung des Spiels immer wieder verschoben werden. Wir haben uns mit weiteren Games, einem Internet-TV-Projekt und mit der Produktion von Cartoons beschäftigt, obwohl die begonnenen Entwicklungen noch gar nicht fertig waren.
PC Games: Haben sich Interessenten für **The REAL Neverending Story** gemeldet?
Kögl: Das war gar nicht notwendig, da ich die Rechte umgehend persönlich erworben habe. Wenn man das sauber und legal macht, ist das kein Problem. Glücklicherweise konnte ich auch gleich die Lizenz der **Unendlichen Geschichte** aufs Neue erwerben, welche auf die Rechte-Inhaber zurückgefallen war.
PC Games: Was planst du derzeit?
Kögl: Ich habe die Rechte in ein neues Unternehmen eingebracht und die Mitarbeiter des alten Teams übernommen, mit welchen ich mich am besten verstehe. Wir sind mit einem kleinen Spiel beschäftigt, das sich an **The REAL Neverending Story** anlehnt. Wir beabsichtigen, es noch dieses Jahr auf den Markt zu bringen. Der Name wird wohl **Auryn Quest** sein.

Larry 8

Das Gerücht geisterte mal hier durch ein Forum und mal dort durch eine Newsgroup – Larry 8 soll kommen. Alles Humbug, meint allerdings Vivendi Universal, die nach dem Aufkauf von Sierra die Rechte an der Larry-Serie besitzen. Und wieder eine Ente weniger.

Wizardry 8

Lange hat's gedauert, am 15. November ist es endlich so weit: Wizardry 8 erscheint in den Vereinigten Staaten. Über einen deutschen Vertrieb ist noch nichts bekannt, ungeduldige Rollenspieler dürfen also schon mal den Importhändler ihres Vertrauens kontaktieren.

Call of Cthulhu

Das Horror-Rollenspiel von Fishtank nähert sich der Fertigstellung. In einer auf den Romanen von H. P. Lovecraft basierenden Welt kämpft Ihr Charakter gegen allerlei monströses Getier und Sie sollen ihn nicht nur am Leben halten, sondern auch dafür sorgen, dass er nicht wahnsinnig wird.



Der Adventure-Hoffnung droht vielleicht das tragische Aus: Dinamic Multimedia ist pleite. Dem spanischen Publisher ist kurz vor der Fertigstellung des Zeichentrick-Abenteuerspiels das Geld ausgegangen und nun suchen die Entwickler nach einem neuen Vertrieb. Hoch gehandelt werden derzeit französische Firmen wie Infogrames, Ubi Soft und Cryo. Sollte sich kein Interessent finden, werden deutsche Spieler wohl in die Röhre gucken – die deutsche Version ist nämlich nach wie vor unvollendet; mit den Sprachaufnahmen hatten die Spanier noch nicht begonnen.

Dark Age of Camelot

Nach intensiver Beta-Phase ist das Online-Rollenspiel von Mythic Entertainment nun endlich zu haben und verblüffend bugfrei. Bereits in den ersten beiden Verkaufswochen ging weltweit die komplette erste Pressung von 100.000 CDs über die Ladentheken – Mythic musste nachpressen. Unser Dauer-Test erwartet Sie in der nächsten Ausgabe.



HYPE-O-METER

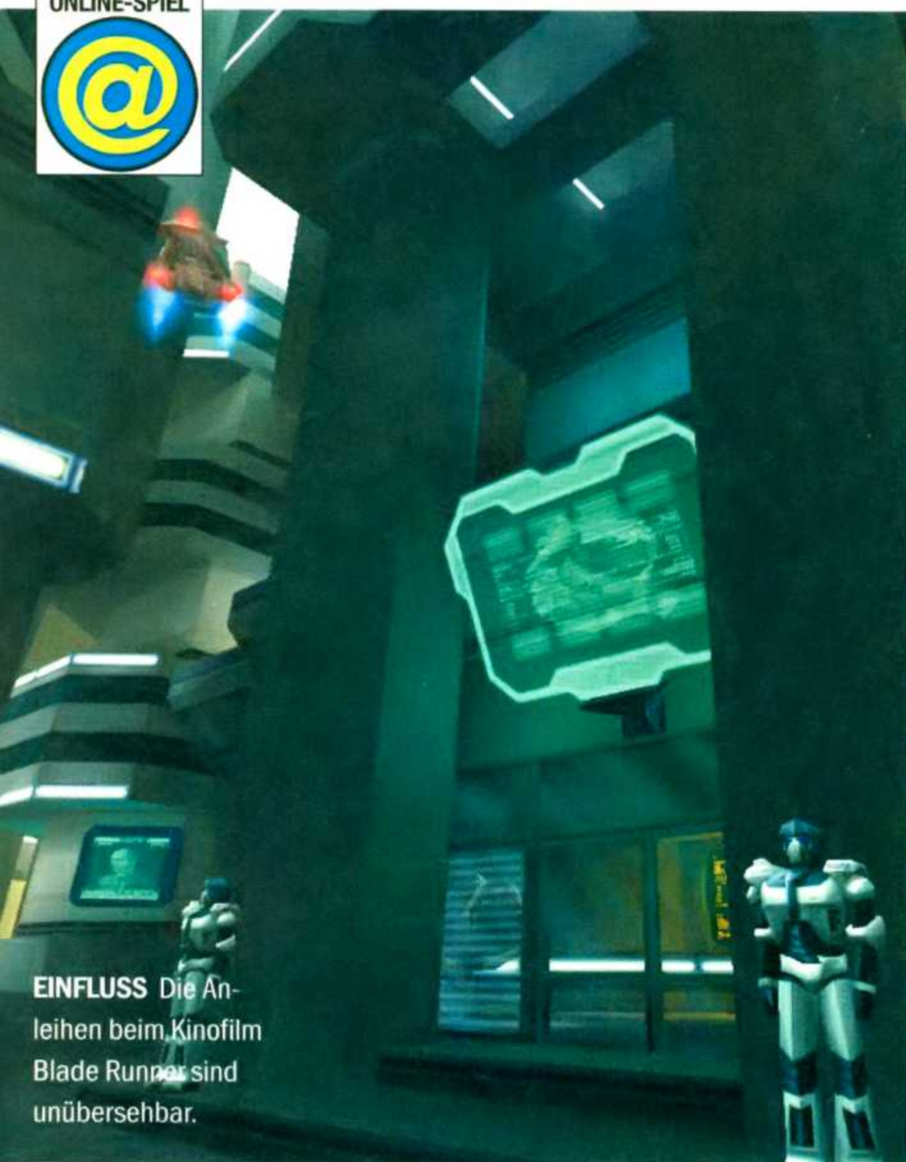
Auf diese Abenteuerspiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Mai 2002	Bioware
2	Dungeon Siege	Rollenspiel	Februar 2002	Gas Powered Games
3	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Noch nicht bekannt	Blizzard
4	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	Oktober 2001	Stormfront Studios
5	Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel	Februar 2002	Bethesda Softworks
6	Runaway	Adventure	November 2001	Dinamic
7	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Oktober 2002	Lucas Arts
8	Shadowbane	Online-Rollenspiel	Februar 2002	Wolfpack
9	Armalion	Rollenspiel	Dezember 2001	Ikarion
10	Divine Divinity	Rollenspiel	Dezember 2001	CDV

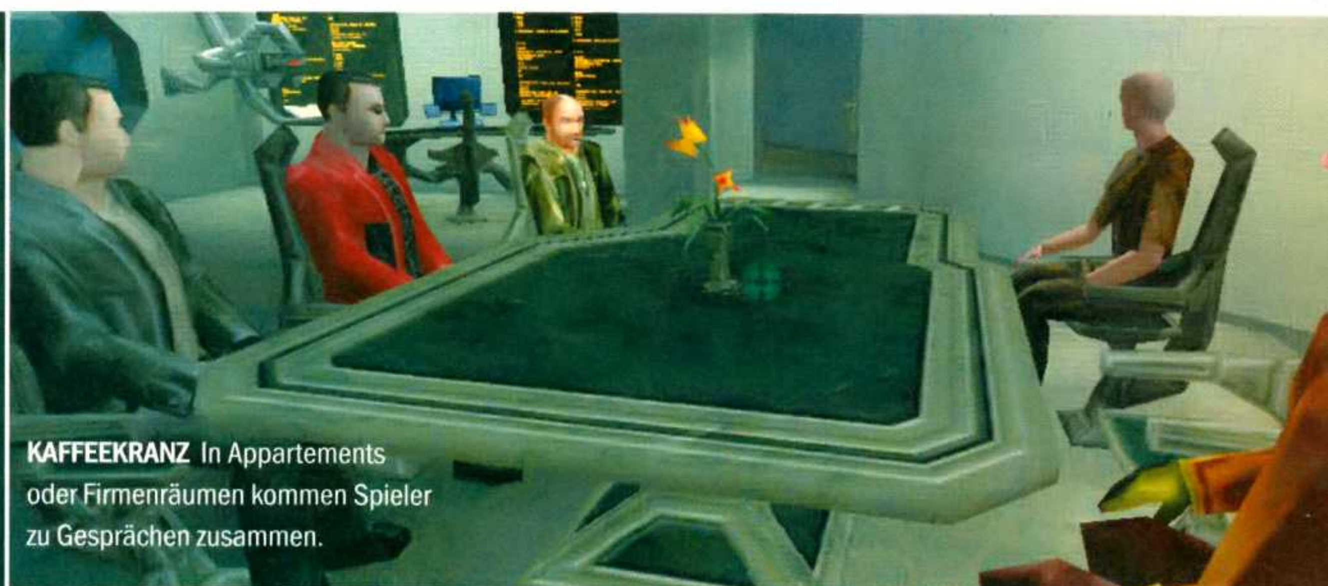




Neocron



EINFLUSS Die Anleihen beim Kinofilm Blade Runner sind unübersehbar.



KAFFEEKRANZ In Appartements oder Firmenräumen kommen Spieler zu Gesprächen zusammen.



BISSIG In den „Outzones" lebt das Gesindel von Neocron.

Lange Zeit musste, wer daran dachte, an einem Rollenspiel im Netz teilzunehmen, Zwerge und Elfen mögen. Nach Anarchy Online folgt jetzt die **zweite Science-Fiction-Alternative.**

Neocron – auf Asphalt türmen sich Hunderte von Stockwerken zu Wolkenkratzern, unter denen Menschen wuseln wie Ameisen, auf die gleich ein Stiefel tritt. Hierher sind Sie eingeladen, wenn Sie helfen möchten, das nächste Online-Rollenspiel lebendig zu machen.

Es wird laufen wie gehabt: Erst kaufen Sie das Softwarepaket, um in die Netzwelt zu starten, danach zahlen Sie monatlich eine Gebühr, die je nach Verpflichtungszeit zwischen sechs und zehn Dollar liegt. Im Austausch dürfen Sie sich eine Hobby-Identität basteln, in deren Haut Sie andere, völlig fremde Spieler kennen lernen und mitbestimmen, was in der künstlichen Gesellschaft passiert: Als Privatdetektiv klären Sie Verbrechen auf, als Kopfgeldjäger bringen Sie Übeltäter selbst zur Strecke, als Beamter arbeiten Sie für das Wohl der Stadt. Auch ein Sprung ins Zwielicht ist denkbar – professionelle Attentäter und Serienmörder verdienen gut, bis sie erwischt werden. Nur den Weg an die Regierungsspitze verbaut Ihnen das Programm. Anfänglich sind Sie ein Niemand, zur Miete in einem Kämmerchen, der sich mit Nebenjobs durchschlägt. Falls Sie möchten, können Sie das auch bleiben – auf der Straße Schwätzchen halten, in den Club um die Ecke tanzen gehen, mal Freunde nach Hause einladen. Die Polizei sorgt für Ihre Sicherheit. Wahrscheinlich werden Sie aber nach Ruhm und Respekt streben, was bedeutet: Raus aus dem eigenen Viertel, rein ins Abenteuer! In den „Outzones", wohin Sie per U-Bahn gelangen, leben zum Beispiel Aussätzige, Ratten und Kriminelle, die Besuche wirklich hassen. Die Gegend ist perfekt, um das Kämpfen zu trainieren. Wie in Ego-Shootern treten Sie in Echtzeit gegen Feinde an – nur wird der Schaden, den Ihre Treffer anrichten, aus Ihren Charakterwerten errechnet. Für den Erfolg im Beruf – Statussymbole wie Eigentumswohnung machen das Ziel schmackhaft – müssen Sie allerdings noch mehr Talente entwickeln. So brauchen Sie etwa als Händler ausgeprägte geistige Stärken. Außerdem ist es wichtig, dass Sie imstande sind, genügend Mitbürger zu bezirzen, bei Ihnen einzukaufen.



ERSTEINDRUCK

*Ob **Neocron Anarchy Online** schlagen kann, hängt sicher davon ab, wie gut sich die Spielergemeinschaft entwickelt. Eine faszinierende Plattform haben die Designer aber bereits geschaffen – und die Grafik ist ihr Trumpf.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Reakktor Media
Termin .... Dezember 2001

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

Moto Racer 3



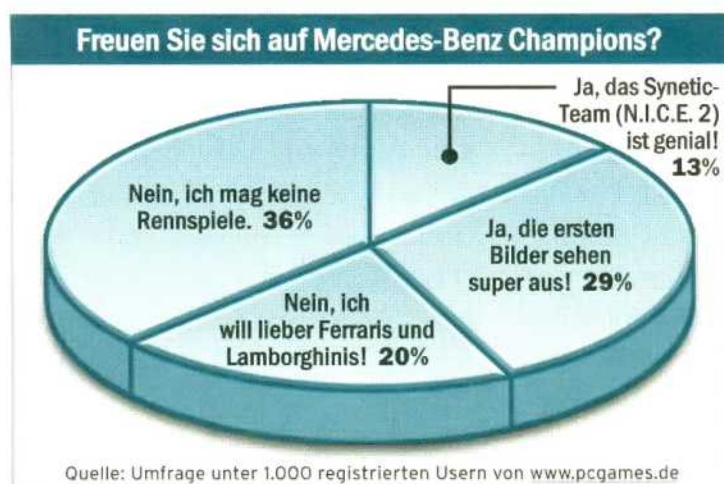


In Paris präsentierte Electronic Arts eine fast fertige Version der Motorrad-Simulation **Moto Racer 3**. Vor allem die Vielfältigkeit der Modi ist herausragend: Cross-Rennen, Freestyle, Straßenmeisterschaften und Trial-Wettbewerbe decken so ziemlich alles ab, was man mit den Zweirädern anstellen kann. Da ist es umso bemerkenswerter, dass in sämtlichen unterschiedlichen Variationen Grafik, Fahrverhalten und Steuerung sehr gut gelungen sind. Von den 32 Maschinen sind 16 für Straßenrennen (auf Originalstrecken wie dem Sachsenring oder dem Suzuka International Raceway) ausgelegt, die andere Hälfte eignet sich für alle Bereiche jenseits der asphaltierten Strecken. Dass im Spiel, das am 30. November erscheint, keine lizenzierten Motorräder vorkommen, ist nur ein kleiner Wermutstropfen und bremst den rasanten Spielspaß in keiner Weise.

USA Raser



Das nächste Kapitel von Davilex' Rasergeschichte spielt in Amerika und heißt demzufolge **USA Raser**. Vom Konzept der actionbetonten Heizerei rückt das neue Entwicklerteam etwas ab und verspricht zumindest ein Schadensmodell und realistischere Fahrphysik. Der Spaßfaktor steht auf den elf abwechslungsreichen Strecken dennoch ganz klar im Vordergrund.



Tennis Masters Series



Mit der ATP-Lizenz im Rücken schickt sich **Tennis Masters Series** an, die Sportart um die gelbe Filzkugel auf dem PC zu revitalisieren. Entwickler Microids setzt alles daran, den komplizierten Spagat zwischen Simulation und Spielbarkeit zu schaffen. Über 500 typische Bewegungsabläufe wurden dafür per Motion-Capturing eingefangen und in das Spiel übertragen, von der einfachen Vorhand bis hin zum Becker-Hecht. Original-Courts aus aller Welt (Hamburg, New York, Wimbledon etc.), fernsehtypische Kameraperspektiven und eine vertraute Soundkulisse lassen das Spiel ausgesprochen realistisch wirken. Schon vor dem Test in der nächsten Ausgabe dürfen Sie **Tennis Masters Series** anhand der Demo ausprobieren (auf Heft-CD/-DVD).

Kyro-II-Patch von Ascaron

Ascaron bietet auf seiner Website (http://www.ascaron.com/deutsch/index.html) einen neuen Patch für das Spiel King of the Road an, der die massiven Grafikprobleme auf Systemen mit Kyro-II-Karten behebt.

Erstes Add-on für Train Simulator

Mit ProTrain hat NBG das erste deutsche Add-on für den Microsoft Train Simulator im Sortiment. Es enthält die Nachbildung der landschaftlich reizvollen 520 Gleiskilometer zwischen Köln und Frankfurt am Main.

Martin Schmitt springt mit

Für die 2002er-Version von RTL Skispringen wurde Deutschlands Ausnahmehüpfer Martin Schmitt als prominentes Zugpferd gewonnen. Spielerisch hat sich auch was getan: Neue Schanzen, Ausrüstung und sogar Wettbewerbe im Skifliegen sind geplant.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **FIFA 2002** – Fußball-Simulation | November 2001 – EA Sports
2. **Tony Hawk's Pro Skater 3** – Skateboard-Simulation | Februar 2002 – Activision
3. **F1 Racing Championship 2** – F1-Simulation | Dezember 2001 – Ubi Soft
4. **Microsoft Flight Simulator 2002** – Flugsimulation | November 2001 – Microsoft
5. **Motor City Online** – Online-Rennspiel | Oktober 2001 – EA.com
6. **World Sports Cars** – Rennspiel | März 2002 – Empire
7. **Mercedes-Benz Champions** – Rennspiel | September 2002 – Synetic
8. **Moto Racer 3** – Motorrad-Simulation | November 2001 – Delphine Software
9. **Rally Championship Extreme** – Rallye-Simulation | Oktober 2001 – Ubi Soft
10. **Rally Trophy** – Rallye-Simulation | Erhältlich – Jowood

DTM Race Driver



IM MITTELPUNKT Ryan McKane steht im Mittelpunkt des Storymodus. Sie machen aus dem Testpiloten den besten Fahrer der Welt.



REALISTISCH Die Entwickler legen größten Wert auf perfekt nachgebildete Boliden inklusive Schadensmodell und Sound.

Der Fahrer, nicht die Rennen stehen in **DTM Race Driver** im Mittelpunkt: Erleben Sie den **Aufstieg vom Testpiloten zum Seriensieger** in den aufregendsten Tourenwagen-Wettkämpfen der Welt!

Mit der frisch erworbenen Lizenz der Deutschen Tourenwagen Masters plant Rennspiel-Experte Codemasters (**Colin McRae Rally 2.0**) Großes: **DTM Race Driver** bietet gewohnt spannende Duelle auf dem Asphalt, umrahmt das Ganze aber mit der Karriere des fiktiven Rennfahrers Ryan McCane. Sie übernehmen die Rolle des draufgängerischen Sunnyboys und beginnen das Spiel als Testpilot. Nach und nach verbessern Sie sich, gewinnen Wettläufe und sprechen schließlich ein bedeutendes Wort um die Meisterschaft mit. Dauermotivation, mehr Atmosphäre und eine intensivere emotionale Erfahrung streben die Entwickler laut eigener Aussage mit diesem interessanten Feature an. Für die Gestaltung des Storymodus verpflichtete Codemasters professionelle Schreiber, die Animationen der Hauptfiguren werden im aufwendigen Motion-Capturing-Verfahren erstellt.

Trotz alledem bleibt **DTM Race Driver** eine Rennsimulation, die an die qualitativ hochwertigen Vorgängertitel der **TOCA**-Serie anknüpfen soll. Die detaillierte Nachbildung der Hightech-Boliden von Mercedes, Audi, Opel und Co. ist für die Entwickler genauso selbstverständlich wie ein genaues Schadensmodell. Für die Aufnahmen der Motorengeräusche mietete Codemasters eine schallgeschützte Testhalle. 200 Kilometer pro Stunde sollen eben auch genauso klingen wie 200 Kilometer pro Stunde, selbst Details wie Windgeräusche wurden berücksichtigt, um authentische Klänge zu erzeugen. Auf Originalstrecken aus aller Welt geht es dann gemäß den Wettkampfregeln zur Sache: Der Qualifikation folgen die Rennen und zwischendurch wird am bei Tourenwagen entscheidenden Setup gefeilt oder auch mal eine nötige Reparatur vorgenommen. Dank der akustischen Anweisungen aus der Box sind Sie auf der Strecke nicht völlig auf sich gestellt und erhalten wichtige Informationen über die Konkurrenz, Taktik oder Status des Fahrzeugs. Das umfassende Spiel wird durch die Lizenzierung weiterer internationaler Rennserien komplettiert: Unter anderem dürfen Sie in der British Touring Car Championship sowie der australischen AVESCO V8 Supercar Shell Championship Series um Bestzeiten kämpfen.



ERSTEINDRUCK

Die Idee des Storymodus ist so einfach wie genial. In Kombination mit der gewohnt exzellenten Qualität der Codemasters-Rennspiele darf man ***DTM Race Driver*** *trotz starker Formel-1-Konkurrenz Hitpotenzial zusprechen.*

GEORG VALTIN

Entwickler .... Codemasters
Termin .... Juni 2002

500.000 JAHRE MENSCHHEITSGESCHICHTE IN EINEM EINZIGARTIGEN SPIEL!



ERLEBEN SIE DIE GESCHICHTE DER MENSCHHEIT IN EINEM PC-SPIEL VON EPISCHEM AUSMASS. ERSCHAFFEN SIE IHRE EIGENE ZIVILISATION, TREFFEN SIE HISTORISCHE PERSÖNLICHKEITEN UND ENTSCHEIDEN SIE ÜBER DAS SCHICKSAL DER ERDE.



In Zusammenarbeit mit



BROCKHAUS





So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

DIE ICONS



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht: Bugs
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



Tools
Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.



Exklusiv
Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen und Ihren Favoriten herausfinden.



> 90% Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80% Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70% Die zweite Liga: Gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60% Hier wurde „Gut gemeint“ mit „Gut gemacht“ verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist grobe Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50% Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50% Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.





PC-Games-Award
Besonders gute Spiele würdigen wir mit dem PC-Games-Award. Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des Genres unbesorgt zugreifen – Spielspaß ist garantiert. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das beste getestete Spiel der Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats“-Award.





PC-Games-Kauftipps
PC Games sortiert die Tests nach den Genres Strategie, Action, Abenteuer und Sport. Wenn Sie sich für eine Gattung interessieren, finden Sie auf den Einleitungsseiten unsere aktuellen Empfehlungen – sowohl Neuerscheinungen als auch Schnäppchen („Classics“). Aufgeführt sind jeweils die 25 besten Spiele der letzten sechs Ausgaben.





Hardware-Award
PC-Zubehör wie Grafikkarten oder Monitore kauft man nicht alle Tage. Aus diesem Grund bieten wir Ihnen fundierte Marktübersichten, in denen genau aufgeschlüsselt wird, welche Komponenten wirklich Ihr Geld wert sind. Das technisch beste Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; daneben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.





Classics
Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze“ von 50 Mark (25 €). Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions (limitierte Versionen) oder Bundles (etwa Spiel plus Add-on) sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.









Aquanox

Im Weltall hört Sie keiner schreien. Wohl aber tief unter Wasser, wo sich auch verwöhnte Actionfans angesichts **heißer U-Boot-Gefechte und einem Feuerwerk bombastischer Grafikeffekte** ein „Boah, ey!" nicht verkneifen können.

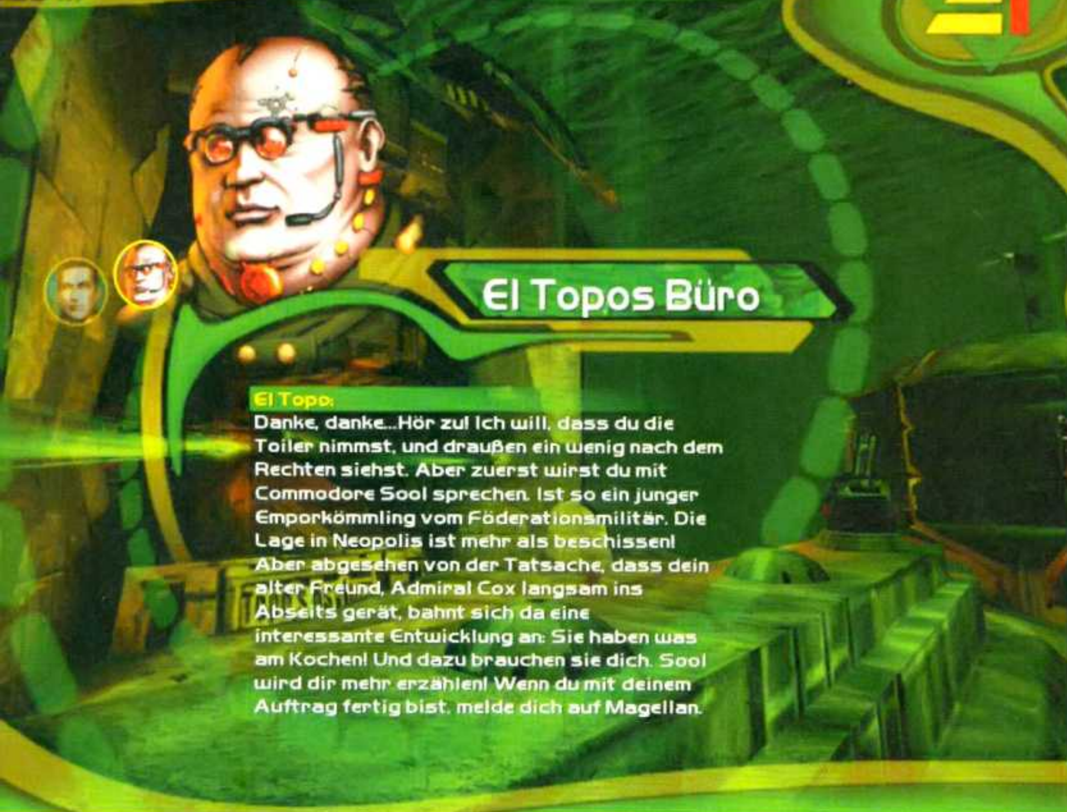
GRAFIKPRACHT Der Screenshot entstand auf einem Pentium III 750 mit 256 MByte RAM und einer GeForce3. Bei einer Auflösung von 1.920x1.440, 16 Bit Farbtiefe und fast allen zugeschalteten Details stellt die Grafik alles bislang da Gewesene in den Schatten. Flüssig spielbar war Aquanox auf dem Testsystem allerdings nur noch bedingt, ab 1.280x1.024 sackten die Framerates in den Keller.

SCHWERES GESCHÜTZ Die Voodoo Breath kann satte 14 Torpedos einpacken, mit denen sie auch großen Kreuzern gefährlich wird.

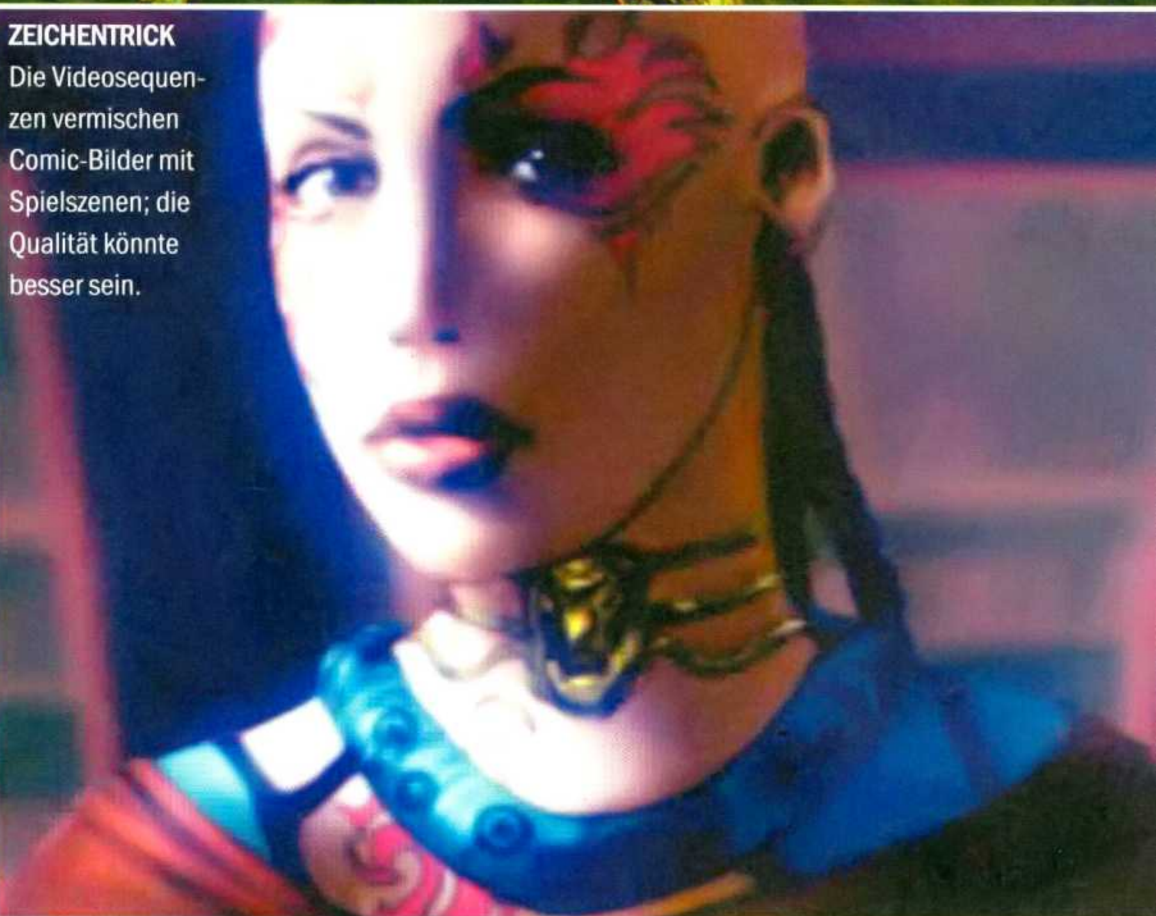
Grellbunte Laserstrahlen fressen sich glühend in die Außenhaut des gigantischen Bombers, den Dutzende fremdartige Geschöpfe in fließenden Bewegungen umrunden. Fast könnte man sie für Stachelrochen halten, spuckten ihre Schlünde nicht zuckende Lichtblitze durch die tiefblaue See. Plötzlich erblühen auf dem Rumpf des gewaltigen Unterseebootes Explosionen wie wunderschöne Blumen, die sich binnen Sekunden zu einem gleißenden, tödlichen Strauß vereinen. Eine verzerrte Funkstimme reißt Sie aus Ihrer bewundernden Starre: „Flint, beweg deinen lahmen Hintern hier rüber, wir brauchen dringend deine Hilfe!"

In **Aquanox** erwartet Sie ein Science-Fiction-Universum, in dessen actionreiche 3D-Unterwasserwelt Sie für gute zwei Wochenenden völlig eintauchen können. Sie liefern sich schweißtreibende Gefechte mit Techno-Monstern, finsteren Sektenanhängern und uralten, gottgleichen Ungeheuern, die die Kanonen Ihres Kampf-U-Bootes zum Glühen bringen, gleiten auf Schleichfahrt an tödlichen Minen vorüber, plaudern mit allerhand abgefahrenen Typen, rüsten Ihre Kiste vom trägen Kahn zum waffenstarrenden Flitzer auf und genießen eine Grafik, wie Sie sie noch nicht gesehen haben. Die spektakuläre Optik ist eine der größten Stärken von **Aquanox**. Als eines der ersten Spiele überhaupt unterstützt das Programm der Mannheimer Entwickler Massive Development viele neue Greafik-Features von Microsofts Spieleschnittstelle DirectX 8 und nutzt damit endlich auch Nvidias GeForce-3-Treibersatz und Atis Radeon-Serie aus. Glücklicherweise kommen auch Besitzer weniger leistungsfähiger Karten in den Genuss einer fantastischen, wenn auch nicht gar so spektakulären Spielwelt. Milchige Sonnenstrahlen durchbrechen

GROSSER FEHLER Die Mega-Kraken sind an ihrem Zyklopenauge am verwundbarsten. Wer allerdings zwischen die gewaltigen Fangarme gerät, kann sich nur schwer wieder befreien.



KAFFEEKLATSCH Neben einigen Videosequenzen erzählen Dialoge zwischen Flint und seinen Freunden und Feinden die Story weiter. Der Comic-Stil beißt sich mit der realistischen 3D-Grafik.



ZEICHENTRICK Die Videosequenzen vermischen Comic-Bilder mit Spielszenen; die Qualität könnte besser sein.

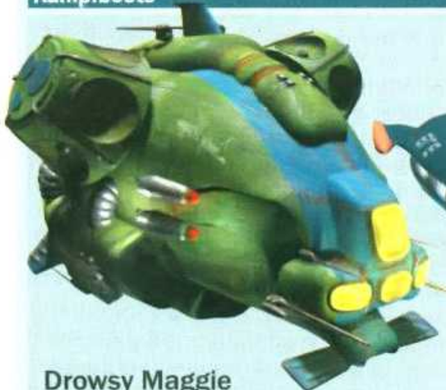
die schillernde Oberfläche des Ozeans, bringen Licht ins trübe Blau oder Grün der See und spiegeln sich in wabernden Mustern auf eindrucksvollen, massiven Unterwasserhabitaten und dem Meeresgrund. Der ist zwar – storybedingt – über weite Strecken kahl und unbelebt, dank extrem feiner, plastisch wirkender Texturen aber trotzdem eine Augenweide. Schnittige U-Boote durchpflügen die Strömung, einen wirbelnden Schweif und aufsteigende Luftblasen hinter sich herziehend. Blaue, rote, grüne Farbenblitze, Kugeln, Strahlen rasen durch das Nass, lösen am Boden Gesteinslawinen aus, brennen sich durch die Panzerung gegnerischer Schiffe, die in bombastischen Feuerfontänen verglühen. 10, 20 U-Jäger umkreisen sich, stoßen aufeinander herab, dazwischen zischende Torpedos und riesenhafte Bomber, **Star Wars**-Sternzerstörern gleich, deren Geschütze den Angreifern Energie entgegenschleudern. Und dann tauchen aus dem trüben Dunkel die Leviathane des Alten Volkes auf, neben denen selbst die Stahlgiganten wie David gegen Goliath wirken. **Aquanox** setzt die Geschichte fort, die Massive vor vier Jahren mit **Schleichfahrt** begann. In der Zukunftsvision der Mannheimer hat sich die Menschheit von der verseuchten Erdoberfläche in die Tiefen der Weltmeere zurückgezogen, in denen sich kaum noch Leben regt. Die Bionten, das aggressive Techno-Volk aus dem Vorgänger, sind zerschlagen – so glaubt man zumindest. Der **Schleichfahrt**-Held Emerald „Dead Eye" Flint und seine Flügelmänner machen vergleichsweise gemächlich Jagd auf die verstreuten Reste. **Aquanox** setzt ein, als Flint bei der feuchtfröhlichen Feier einer erfolgreichen Mission das Boot quasi unter dem Hintern weggeklaut wird. Mit einem kaum wasserdichten Seelenverkäufer müssen Sie sich in der Rolle von „Dead Eye" Flint erneut die Karriereleiter eines Söldners emporarbeiten. Das heißt zunächst: Dienst nach Vorschrift. In der ersten von 30 Missionen spielen Sie Müllmann und ballern einem Unterseefrachter den Weg durch ein Trümmerfeld frei. Was sich nach einem Routinejob anhört, entwickelt sich schon bald zum lebensgefährlichen Wagnis, denn zwischen den Trüm-

Keine Angst: **Auch mit einer GeForce1 oder Voodoo5** können Sie die fantastische Unterwasserwelt flüssig genießen.

Shopping-Guide für **Submarin-Söldner**

Für jede erfolgreich absolvierte Mission bekommen Sie Credits gutgeschrieben, mit denen Sie in den Läden der Unterwasserstationen einkaufen gehen können. Wir stellen Ihnen die wichtigsten der sieben Schiffe und 22 Waffen (viele mit Sekundärfunktion) vor.

Kampfboote



Drowsy Maggie

Die Maggie ist eigentlich ein Frachter, mehr schlecht als recht zum Kampfboot aufgerüstet. Langsamer als alle Scouts ist sie wenigstens einigermaßen gut gepanzert. Es hilft nichts: Mangels Kohle ist die Maggie in den ersten paar Missionen die einzige Wahl für Flint.



Phobocaster

Was die Succubus in **Schleichfahrt** war, ist die Phobocaster in **Aquanox**: Der Traum jedes Söldnerkapitäns. Unschlagbar wendig, gut gepanzert und mit genügend Platz für ein riesiges Waffenarsenal nimmt es die Phobocaster auch mit ausgewachsenen Schlachtkreuzern auf.



Avenger

Sobald Sie eine Hand voll Credits gespart haben, sollten Sie sich auf den Weg zum örtlichen Schiffshändler machen. Die Avenger hält zwar etwas weniger aus als die treue Drowsy Maggie, ist aber ein Stück wendiger und vor allem schneller als der Frachter.



Voodoo Breath

Hin und wieder lohnt es, die Geschwindigkeit der Phobocaster gegen Zähigkeit zu tauschen. Die Panzerung der Voodoo Breath ist mehr als doppelt so stark wie die der Drowsy Maggie. Um dieses Biest zu versenken, müssen Ihre Gegner schon starke Geschütze auffahren.

Energie- und Projektilwaffen



Vendetta Gatling

Die Vendetta ist anfangs mangels kräftigerer Wummen Ihr bester Freund. Sie hat zwar keinen allzu großen Bums, dafür aber sowohl eine hohe Feuerrate als auch eine große Reichweite und sie schießt auch relativ genau. Die Gatling ist die stärkste Ausführung der drei Modelle.



Plasma Gatling

Die geringere Reichweite der Plasma Gatling im Vergleich zur Vendetta macht sie mit der dreifachen Trefferwirkung mehr als wett. Allerdings müssen Sie weiter vorhalten, die Geschosse fliegen etwas langsamer. Das Sekundärfeuer ist etwas genauer als die Standardfunktion.



Laser Gatling

Bis zum bittersüßen Ende stellt die Laser Gatling die Standardkanone dar. Sie ist schnell, genau und schlagkräftig – allerdings auch extrem energiehungrig. Mit Dauerfeuer saugt sie den Reaktor Ihres Kahns schneller leer, als Ihnen im Kampfgetümmel lieb sein kann.



Sizzler

Erst in der vorletzten Mission bekommen Sie eine Kanone, die es mit dem Sizzler in Sachen Durchschlagskraft aufnehmen kann. Bis dahin ist er das Nonplusultra der **Aquanox**-Knarren. Leider ist der Scharfschützenmodus aufgrund der beschränkten Reichweite nur selten zu gebrauchen.

Torpedos



Stanley

Sie müssen schon eine ruhige Hand haben, um den Stanley ins Ziel zu führen. Der kleinste aller Torpedos ist leider ungelenkt. Da außerdem der Gefechtskopf nur kleinen Gegnern Probleme bereitet, taugt der Stanley bestenfalls für die ersten ein, zwei Missionen.



Tiger Shark

In der sechs Modelle umfassenden Haifamilie ist der Tiger Shark sozusagen das Standardmodell. Ausreichend wendig, um die meisten gegnerischen Boote einzuholen und kleinere mit einem Treffer zu versenken, ist er eine gute Allroundwaffe für fast alle Einsätze in **Aquanox**.



Flash Shark

Im Gegensatz zu den meisten anderen Waffen zerstört der Flash Shark Ziele nicht, sondern legt sie mit einem elektromagnetischen Impuls lahm. Das geht zum einen oft schneller, zum anderen dürfen Sie in einigen Levels ausschließlich EMP-Waffen verwenden.



Big Bang

Den Big Bang gibt es in zwei Varianten, die sich nur in Sachen Sprengkraft unterscheiden. Die ist gewaltig: Ein, zwei Treffer lassen auch größere Boote implodieren. Allerdings müssen Sie dafür wirklich auf Tuchfühlung gehen, denn der Big Bang manövriert sehr langsam.





GESICHTSKONTROLLE Manche der urzeitlichen Squids scheinen direkt aus dem Horrorkabinett zu kommen.

AM BODEN ZERSTÖRT Sie ziehen nicht nur gegen U-Boote ins Gefecht, sondern schlagen sich auch mit Geschütztürmen und Panzern herum.

AUFGERÜSTET Die Skipjack ist einer der ersten Scouts, die Sie sich leisten können. Sie ist kaum gepanzert, aber relativ wendig.

mern lauert einer der verstreuten Bionten. Die Robomonster sind diesmal nicht die einzige Gefahr. Flint muss sich mit abtrünnigen Generälen herumschlagen, die kannibalischen Crawler aufhalten und sieht sich schließlich einem Volk alter Götter gegenüber. Gefräßiger, gigantisch großer Götter ...

Zwar sind die Missionsziele auf den ersten Blick recht unterschiedlich. Mal sollen Sie sich mit ausgeschaltetem Antrieb von der Strömung treiben lassen, um unentdeckt an einer Horde Patrouillenboote vorbeizukommen. Mal eskortieren Sie einen sprengstoffbepackten Frachter aus der Gefahrenzone. Mal starten Sie Angriffe auf Bodenstationen, mal verteidigen Sie welche. Mal sollen Sie mit EMP-Kanonen einen Kreuzer lahm legen, ohne ihn zu zerstören. In der Praxis ist aber bis auf ganz wenige Ausnahmen nur eines angesagt: Ballern, was der Zeigefinger hergibt. Abwechslung gibt's trotzdem reichlich. Zum einen treten Sie gegen zahlreiche verschiedene Gegner an, die alle eigene Angriffstaktiken anwenden und alle ihre schwachen Stellen haben. Zum anderen bleiben Sie nicht ewig im Pilotensessel der Drowsy Maggie kleben, dem klapprigen Kahn, mit dem Sie zu Beginn auf Biontenjagd gehen. Denn je nachdem, wie gut Sie abschneiden, bekommen Sie mehr und mehr Credits gutgeschrieben. Mit denen gehen Sie beim örtlichen U-Boot-Ausrüster shoppen. Neben Torpedos und Bordkanonen hat der auch eine Hand voll besserer Schiffe im Angebot. Darunter findet sich ein dick gepanzerter Bomber ebenso wie die Succubus 2, das Nachfolgemodells des Traumschiffs aus **Schleichfahrt**.

Dialoge zwischen Flint und seinen Freunden und Widersachern treiben die Story nach jeder überstandenen Mission voran. Da gibt es viel Nützliches, viel Atmosphärisches zu erfahren, aber auch viel sinnfreien Smalltalk zu belauschen. Schade, denn im Textüberfluss überspringt man oft vorschnell Interessantes. Im Vergleich zu den aufwendig inszenierten 3D-Dogfights sind die Plaudereien optisch eher schlicht gera-





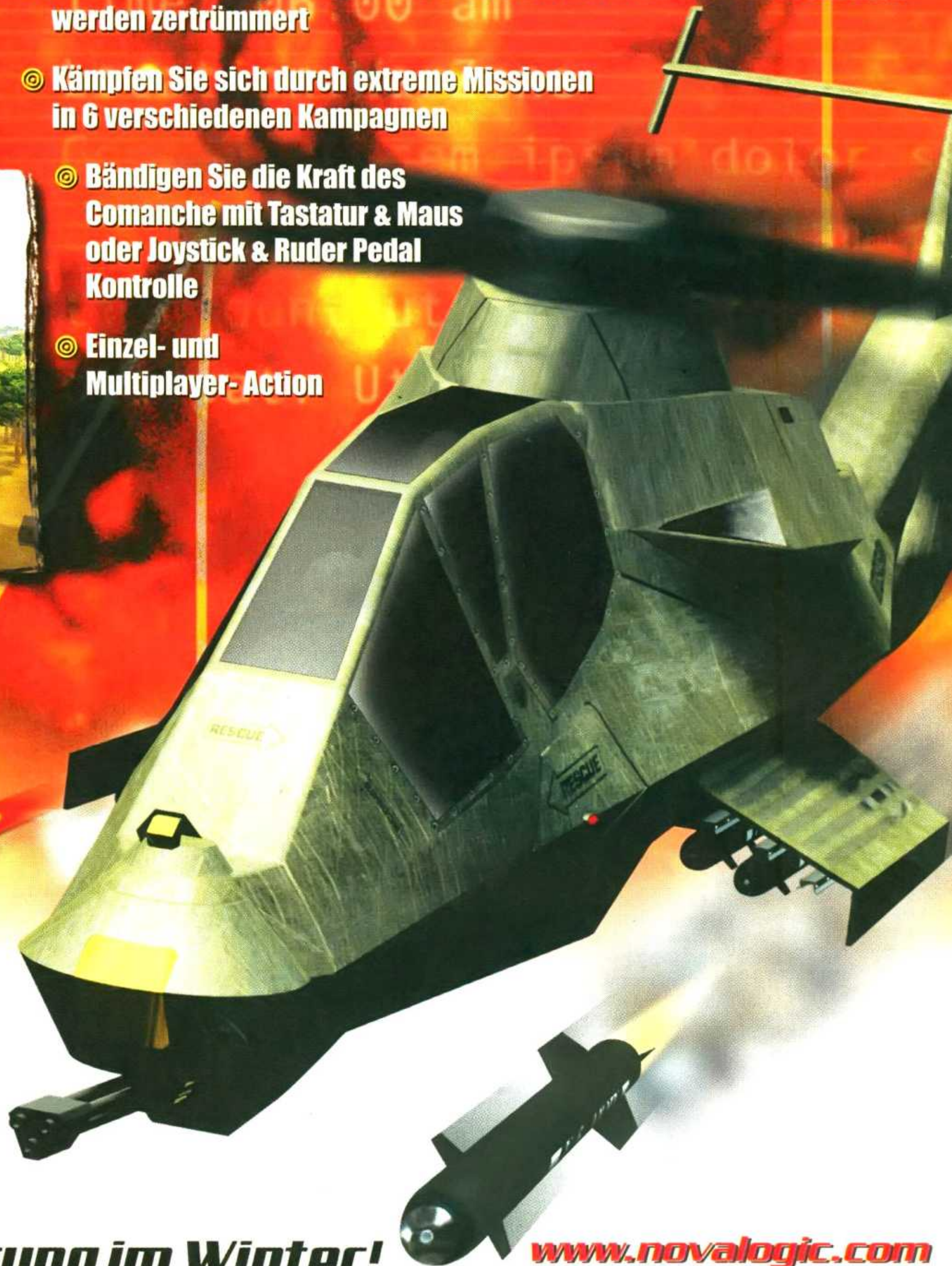
IM VISIER Einige Bordkanonen besitzen eine Vergrößerungsfunktion, mit der Sie Ihre Gegner aus dem Hinterhalt beharken können.

Zeigen Sie, ob Sie die atemberaubende Grafik geniessen können, wenn Sie der Gegner bei 300 km/h im Visier hat.



- Atemberaubende Grafiken – echte Rotoreffekte auf Land und Wasser
- Realistische Umgebung – Gebäude stürzen ein und Fensterscheiben werden zertrümmert
- Kämpfen Sie sich durch extreme Missionen in 6 verschiedenen Kampagnen
- Bändigen Sie die Kraft des Comanche mit Tastatur & Maus oder Joystick & Ruder Pedal Kontrolle
- Einzel- und Multiplayer- Action









Die neue Herausforderung im Winter!

www.novalogic.com

COMANCHE 4®





NOVALOGIC – THE ART OF WAR™



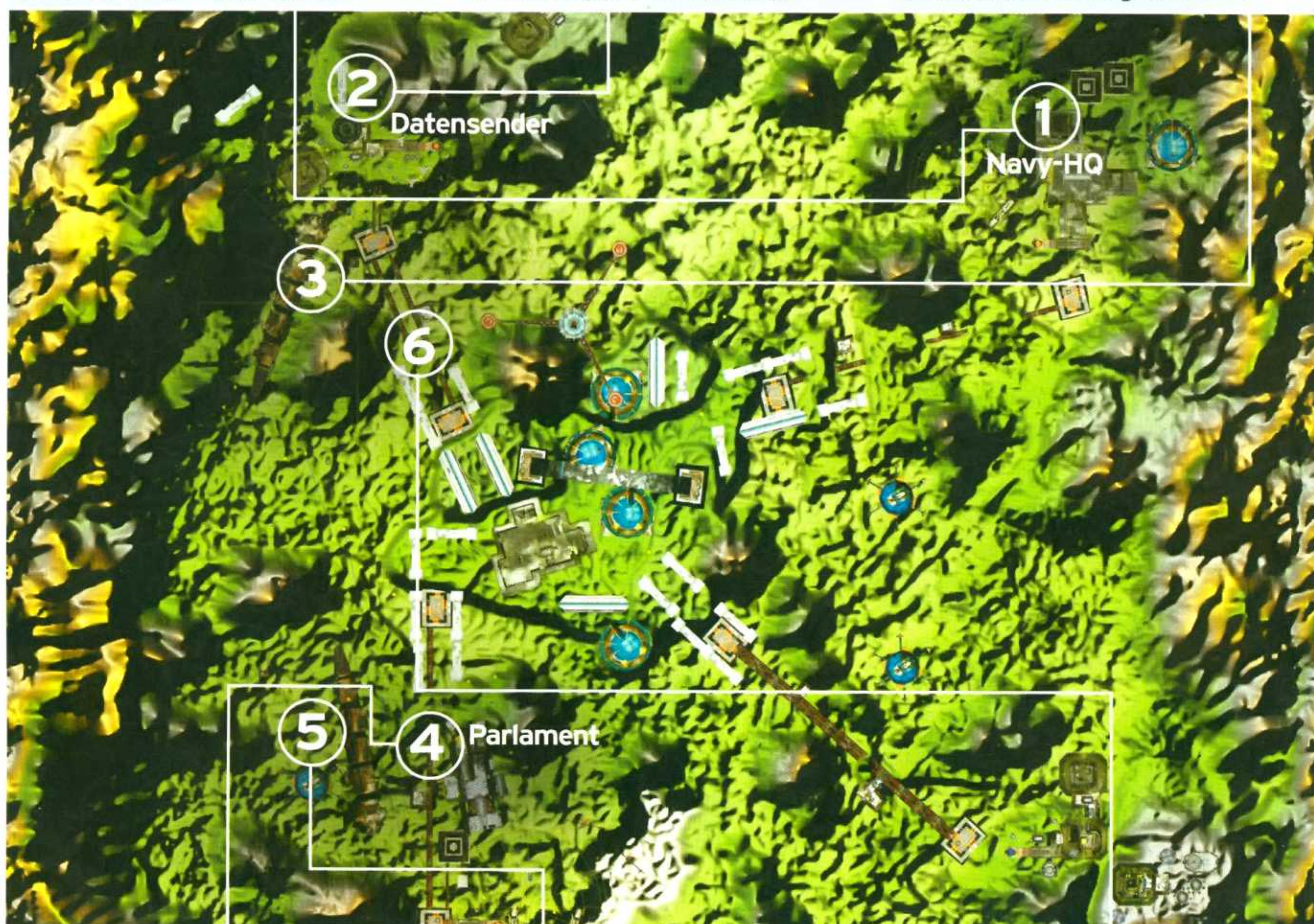
Kampf um Neopolis

Der Kampf um Neopolis gehört zu den spannendsten und schwierigsten Aufträgen. Crawler, Squids, Bionten und die Neopolis-Truppen liefern sich eine Schlacht um Navy-Hauptquartier, Parlament und Datensender. Wir haben den Missionsverlauf nachgezeichnet.


Als Flint sich dem Navy-Hauptquartier nähert, ist der Kampf schon voll im Gange. Zwei Raptor-Kreuzer der Crawler und Jagdbomber eröffnen das Feuer. Flints hochgezüchteter Phobocaster hat aber auch dieser Armada nicht viel entgegenzusetzen.


Keine Zeit zum Durchatmen: Eine Zwischensequenz zeigt die Crawler-Angriffe auf das Parlament und die Sendeanlage. Dort fallen wieder zwei Kreuzer und eine Hand voll Jäger Flints Torpedos zum Opfer. Langsam wird die Energie der Kanonen knapp.


Auch das noch! Die Magma Eater, das gigantische Schlachtschiff der Crawler, taucht am Datensender auf. Während Flints Flügelmänner versuchen, den Antrieb mit EMP-Waffen lahm zu legen, kümmert der sich um die zahlreichen Bordgeschütze.



Allein kann Flint die Magma Eater nicht stoppen. Glücklicherweise fängt die Creole Girl, ein Schlachtkreuzer der Allianz, den Giganten ab. Ein Tech-Bomber soll das nun wehrlose Crawler-Schiff entern, um die Waffentechnologie der Crawler zu stibitzen.



Wie aus dem Nichts erscheinen plötzlich auch noch die Squids und attackieren das Enterfahrzeug und die Magma-Eater. Glücklicherweise sind die Tentakelwesen so damit beschäftigt, dass sie leichte Beute für Flints Torpedos sind.



Gerade als alles vorbei zu sein scheint, stürzen sich die Squids auf die Creole Girl. Auch mit der Hilfe der Bionten, die die Kraken vehement bekämpfen, ist das folgende Gefecht ein hartes Stück Arbeit, da immer wieder neue Squids auftauchen.





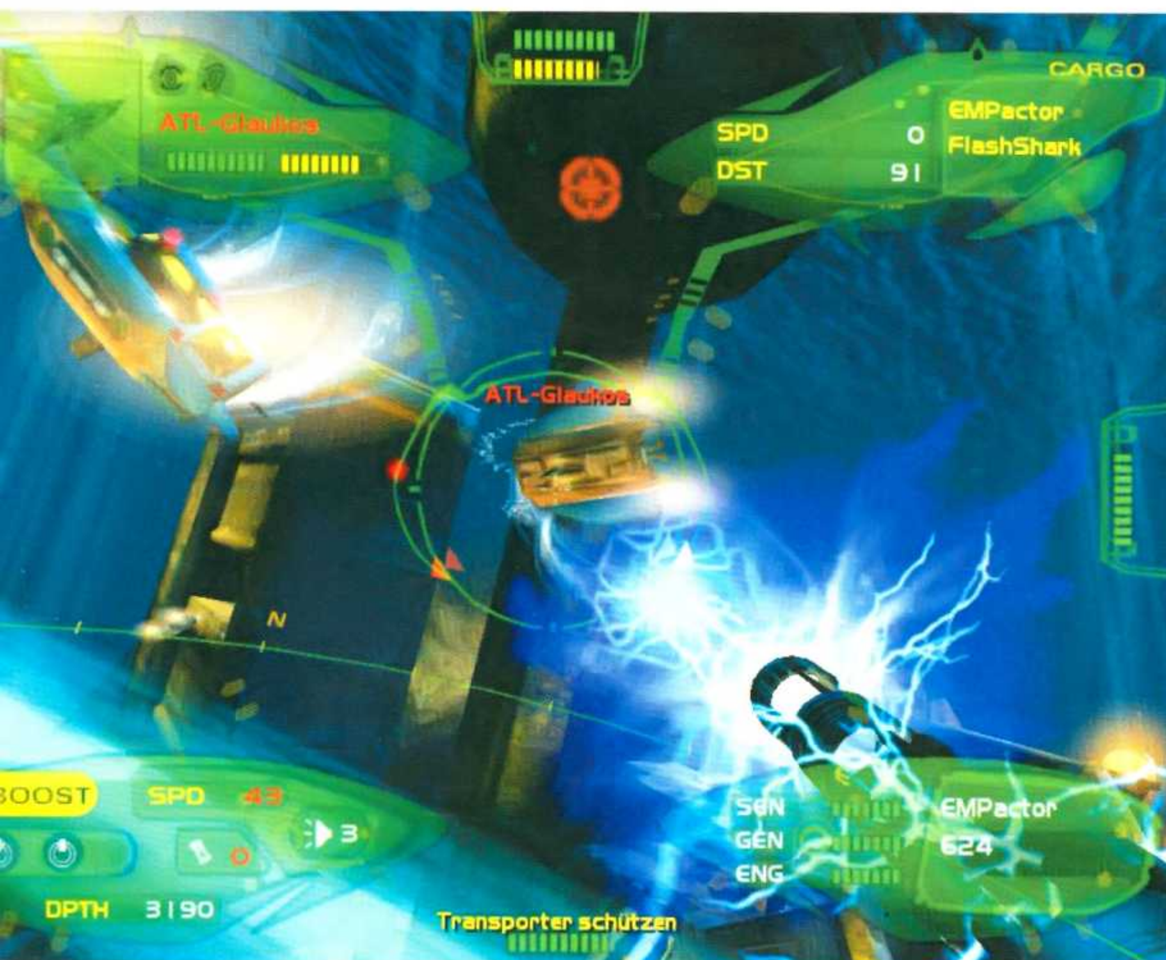
DRAMATISCH Immer wieder unterbrechen kleine, automatisch ablaufende 3D-Sequenzen das Spiel, um den Missionsverlauf zu untermalen.

ten: Die gezeichneten Porträts im Comic-Stil mögen sich nicht so recht in den Rahmen fügen. Dafür machen die Profi-Sprecher ihren Job fast alle hervorragend – sofern das die Texte zulassen, die hin und wieder doch arg Klischees strapazieren.

Als reinrassiges Actionspiel sollte sich **Aquanox** auch bestens eignen, um mit Freunden heiße Dogfights via Netzwerk oder Internet auszutragen. Und in der Tat macht besonders Capture the Flag (Sie müssen eine Flagge aus der gegnerischen Basis mopsen) eine Weile mächtig Laune. Hoffentlich veröffentlicht Massive auf der **Aquanox**-Homepage noch weitere Spielmodi, Karten, Waffen und Boote oder einen Editor.

Eine gelbe Karte hat sich Massive für die Bugs verdient. Zwar lief **Aquanox** auf unseren Testsystemen stabil, aber Menüführung und Joystick-Unterstützung ist schlicht unfertig. Viele Modelle werden nicht erkannt, bei anderen funktioniert die Button-Belegung nicht, Force Feedback ist erst gar nicht implementiert. Bis die Programmierer das beheben, müssen wir **Aquanox** in Sachen Steuerung abwerten. RÜDIGER STEIDLE

KUGELBLITZ Die EMP-Kanone gehört zu den grafisch eindrucksvollsten Geschützen im Spiel.



TESTCENTER



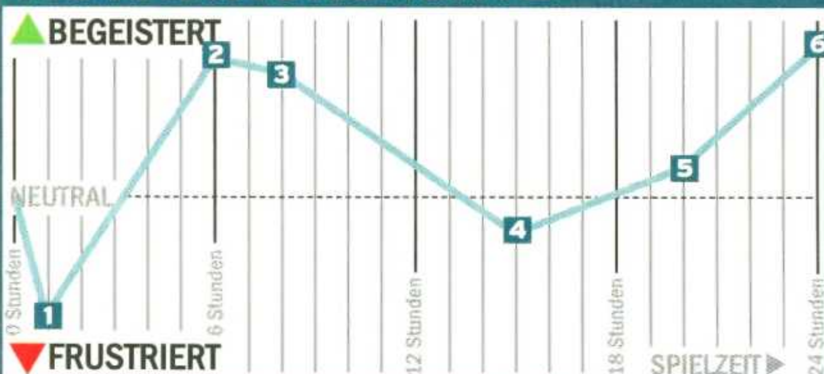
FEATURES

- 30 Missionen
- 4 Extralevels
- 3 Mehrspielermodi
- 8 Mehrspielerkarten
- 7 fahrbare U-Boote
- 22 Waffen
- Engine-Zwischensequenzen in den Levels
- Videosequenzen zwischen den Levels
- Synchronisierte Dialoge mit Comic-Porträts
- Volle Unterstützung für DirectX 8

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Actionspiel
Vergleichbare Spiele:	Wing Commander Prophecy, Freespace 2
Entwickler:	Massive Development
Vom gleichen Entwickler:	Schleichfahrt
Publisher:	Fishtank Interactive
Adresse des Publishers:	Am Westpark 1-3, 81373 München
Telefon des Publishers :	0751 - 861944, Montag bis Freitag, 16 bis 19 Uhr, Standardtarif
Offizielle Website:	http://www.aquanox.de/
Website des Publishers :	http://www.fishtankgames.de/
Website des Entwicklers:	http://www.massive.de/
Beste Fansite:	http://www.wassernacht.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	0751 - 861944, Montag bis Freitag, 16 bis 19 Uhr, Standardtarif
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (77 Seiten), Gewinnspiel, Werbeprospekt
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	24 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

RÜDIGER STEIDLE



Wenn die Axt im Hause den Zimmermann erspart, dann kann ich mir mit **Aquanox** auf der Festplatte wohl die Bungeesprünge schenken. Die Untersee-Dogfights sind ein Adrenalin-Triebmittel allerhöchster Güte. Ständig gibt's neue Waffen, neue Gegner, neue Effekte. Da kann ich endlich meinen Klapperkahn gegen ein Jagdboot eintauschen, da habe ich endlich die schwache Stelle des Zerstörers gefunden, da macht meine Kinnlade beim Anblick der titanischen, fließend weich animierten Tentakelmonster mit der Tischplatte Bekanntschaft. Schade, dass das Drumherum mit der perfekten 3D-Welt nicht ganz mithalten kann. Bei der Storypräsentation, den Menüs, dem Missionsdesign und der Steuerung hätte Massive wirklich mehr herausholen können. Sei's drum. **Aquanox** ist ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen!

> Eine adrenalinfördernde, perfekt in Szene gesetzte Ballerorgie mit Schwächen bei der Story-Präsentation

CHRISTIAN MÜLLER



Allein der Titel **Aquanox** klingt ja schon mächtig cool. Ehrlicher fände ich es aber, wenn Massive sein Actionspiel „Ballerboot" genannt hätte. Außer pompösen Waffensystemen, durchgeknallten Unterwasser-Schurken und abgefahrenen Tiefsee-Monstern gibt es für storyverwöhnte und handelslustige Söldnerpiloten wenig Erwähnenswertes. Bis auf die „Boah!"-Grafik. Die verschwenderischen Feuergefechte machen schwindelig, die Unterwasser-Architektur ist beispiellos üppig und bei manchem 3D-Objekt will man seinen Augen nicht glauben. Dennoch hätte ich mich über mehr Abwechslung in der doch arg grauen Tiefsee-Landschaft und vor allem beim Missionsdesign gefreut. Was bleibt, ist ein nervöser Maus-Zeigefinger und eine gelbe Karte für die Joystick- und Menü-Pannen.

> Die gnadenlose Grafik-Attacke ist nichts für Warmduscher. Kein Palaver und Geplänkel: Hier wird geballert, bis der Ozean kocht.

LEISTUNGSCHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

Aquanox macht auch in niedrigen Detailstufen was her, so richtig geht aber erst ab 1.024 x786 die Post ab, wenn Sie alle optischen Schmankerl zuschalten. Um dann noch ein flüssiges Spielvergnügen zu erfahren, sollte schon ein Prozessor jenseits der 700-MHz-Marke samt GeForce-Karte in Ihrem PC stecken. Probleme kann es mit Radeon- und Voodoo-Boards geben, bei der Voodoo3 helfen auch keine Treiber-Updates.

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Die Joystick-Steuerung lässt sich nicht umkonfigurieren, Force Feedback fehlt ganz. Bis der Patch erscheint, muss die Maus als virtueller Steuerknüppel herhalten.

2 Was für eine umwerfende Grafikpracht! Sämtliche Kollegen versammeln sich staunend vor dem Monitor – GeForce3 sei Dank. Auch mit schwächeren Karten sieht's noch gut aus.

3 Die Drowsy Maggie wandert zum Gebrauchtboothändler. Von jetzt an durchpflügt Flint mit einem wendigen Avenger Scout die Meere. Geld für Torpedos ist leider nicht mehr da.

4 Immer wiederkehrende Missionsziele nach dem Schema „Fahren Sie zum Punkt X und zerstören Sie Y" lassen den Spielspaß abflachen. Die Dialoge werden verwirrend.

5 Die Squids sehen nicht nur fantastisch aus, sondern sind auch zähe Gegner. Nur in niedrigeren Schwierigkeitsgraden ist die Phobocaster den Tentakelwesen ebenbürtig.

6 Die letzte Mission ist der Hammer. Lang, spannend, schwer. Der minutenlange Abspann hält einige Überraschungen bereit und klärt sogar die **Schleichfahrt**-Story.

IM WETTBEWERB

	Starlancer	Tachyon	Aquanox	Pro & Contra
GRAFIK	**74**	**71**	**89**	+ Phänomenale Effekte
Detailreichtum Spielwelt	82	80	86	+ Geniale Animationen
Detailreichtum Objekte	86	81	95	+ Einfallsreiches Objektdesign
Vielfalt der Spielwelt	65	65	71	⊖ Dialoge schwach inszeniert
Animation der Figuren	54	52	94	
Effekte	85	76	97	
SOUND	**73**	**79**	**86**	+ Treibender Soundtrack
Musik	82	75	92	+ Sehr gute Effekte
Soundeffekte	82	82	85	+ Größtenteils gute Sprecher
Stimmen/Kommentar	55	79	81	
STEUERUNG	**71**	**68**	**51**	+ Hält sich an Action-Standards
Bedienungskomfort/Navigation	70	70	20	⊖ Joysticks unzureichend unterstützt
Präzision der Steuerung	81	81	69	⊖ Maus auf manchen Rechnern schwammig
Übersichtlichkeit/Perspektive	62	54	63	
ATMOSPHÄRE	**69**	**79**	**73**	+ Spannende In-Game-Sequenzen
Spannung/Überraschungen	69	82	71	+ Geniales Ende
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	72	71	71	⊖ Comic-Dialoge unpassend
Story/Dialoge/Kommentare	56	91	59	⊖ Story manchmal wirr
Inszenierung	79	70	89	
SPIELDESIGN	**61**	**69**	**56**	+ Geradliniger Shooter
Einsteigerfreundlichkeit	69	68	61	⊖ Missionen nicht sehr komplex
Abwechslung	73	86	49	⊖ Wenig Abwechslung
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	67	71	51	
Verhalten der Computergegner	49	58	80	
Spieltiefe	61	74	52	
Innovation/Originalität	48	58	51	
MEHRSPIELER-MODUS	**64**	**62**	**85**	+ Gängige Spielmodi
Attraktivität der Modi	82	73	82	⊖ Zu wenige Waffen, Karten, Schiffe
Unterstützung seitens Hersteller	41	42	60	
Interaktion/Kommunikation	70	70	71	
TEST-AUSGABE:	PCG 06/00	PCG 08/00		
WERTUNG:	**84**	**80**		

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

TESTURTEIL AQUANOX

85

ENTWICKLER Massive Development
ANBIETER Fishtank Int.

PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium II 450, 128 MB RAM, HD: 500 MB
EMPFOHLEN Pentium IV 1400, 256 MB RAM, HD: 800 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	89%
SOUND	86%
STEUERUNG	51%
ATMOSPHÄRE	73%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	85%

Tom Clancy's GHOST RECON™



M4 Sturmkarabiner:
Länge: 100,66 cm
Gewicht (leer): 2.54 kg
Kaliber: 5.56 mm
Geschossgeschwindigkeit: 884 m/s
Feuerrate: 700-1000 Schuss/Minute
Magazinkapazität: 20 oder 30 Patronen







- **Militärtechnologie der nächsten Generation**. Benutzen Sie die neueste Infanterie-Ausrüstung und Bewaffnung, wie das OICW für tödliche Schläge und Kämpfe.
- **Realistisches Infanterie-Kampfmodel** basierend auf dem Studium der US Special Forces der Force Delta mit bis zu 600 Motion-Capture-Bewegungen.
- **Fortgeschrittene Steuerungs- und Planungsmethode** für die Koordination Ihrer Einheit von Elite-Soldaten mit schneller Strategieentwicklung und hochspannender Action.
- **Erfahrungspunktesystem** für Ihre Soldaten, um Ausdauer, Waffenfertigkeit, Führungs- und Undercoverfähigkeiten zu verbessern.
- **Tödliche Mehrspieler-Missionen** mit bis zu 36 Spielern mit Deathmatch- und Kooperationsmodi.







US Militär Körperpanzerung
Körperschutzklasse: II, IIA, IIIA
Geschützte Körperzonen: Frontzone komplett, Rücken- und Seitenschutz, Genickschutz, Schulterprotektoren
Schutzpanzerung: Cerami-verstärkte Aramidfaser
Gewicht: 7,54 kg, mittlere Größe
Zusätzliche Eigenschaften:
- Wasserdichtes Nylonträgermaterial mit austauschbaren Geschossprotektoren
- Taschen für Magazine von Gewehren, Automatikpistolen, Funkgerät, Taschenlampe und Handgranate







Kampfhelm: US PASGT
Material: Kevlar® Verbundstoff
Widerstandskraft: V50 ballistischer Widerstand 2.150 kg/cm²
Feuerwiderstand: bis zu 190° dauerhaft
Gewicht: 1,59 kg (mittlere Größe)
Kevlar® ist ein eingetragenes Warenzeichen von E.I. duPont de Nemours and Co., Inc.



FRÜHLING:SOMMER*
ZEITRAUM:2008

Von den Machern von Rainbow Six™, ist Tom Clancy's Ghost Recon™ ein teambasierter taktischer First-Person-Shooter mit Militäraktionen in der nahen Zukunft. Sie sind Teil eines US Special Forces Platoons, welches sich "The Ghosts" nennt und mit der allerneuesten Militärtechnologie ausgestattet ist. Ihre Spezialität sind die verdeckten Militäroperationen und sie werden oft von der UN für internationale Friedensoperationen herbeigeordert. Sie werden die Verteidigung des Feindes auskundschaften, Brücken sprengen um einen Vormarsch aufzuhalten, Rebellenbasen überfallen und einen amerikanischen Piloten retten, der über Feindgebiet abgeschossen wurde. Für Sie ist es nur ein anderer Tag, ein anderer Job.



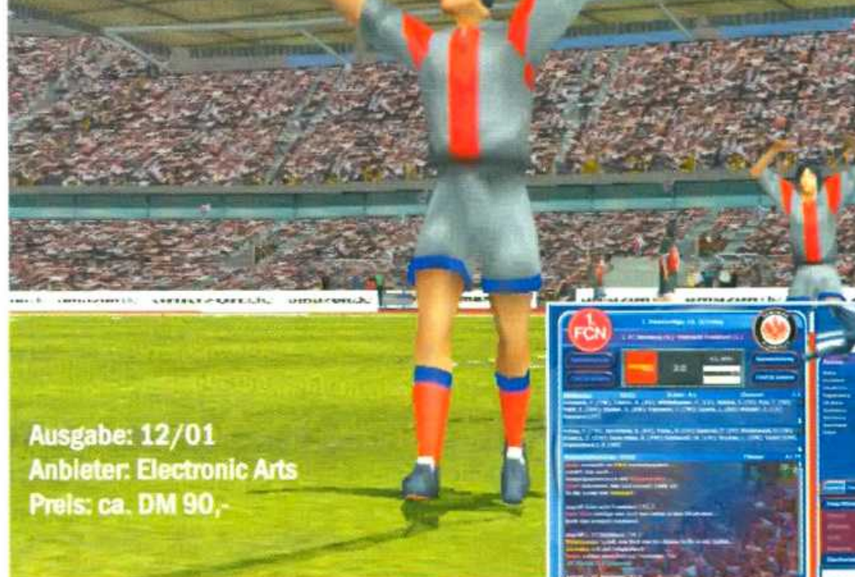




RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE]

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Ausgabe: 12/01
Anbieter: Electronic Arts
Preis: ca. DM 90,-

Na, auch schon den TV-Spot zum **Fußballmanager 2002** mit Schalke-Manager Rudi Assauer gesehen? Dafür engagierte Electronic Arts denselben Regisseur, der schon Boris Becker für AOL und die Gebrüder Gottschalk für die Deutsche Post ins rechte Bild rückte. Ein Könner seines Faches also. Wie Gerald Köhler – Designer aller bisherigen **Anstoß**-Manager. Nach zwei Wochen Testphase war sich die Redaktion einig: Derweil Ascaron gerade erst mit dem „richtigen" **Anstoß 4** begonnen hat, spielt sich der **Fußballmanager 2002** über weite Strecken wie ein waschechtes Spiel aus der legendären **Anstoß**-Familie – und das ist gut so. Denn zweitklassige Fußballmanager wie den **Bundesliga Manager X** gibt es bereits genug.



86 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Strategie-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

92 Age of Empires 2 Gold-Edition



Die Entwickler zittern: Mit **Empire Earth** testen wir im nächsten Monat das 3D-Pendant zur **Age of Empires**-Serie.

Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. DM 80,-

90 Commandos 2: Men of Courage



Hält sich nicht ohne Grund seit Wochen an der Spitze der Charts: Taffe Echtzeit-Taktik im Zweiten Weltkrieg.

Ausgabe: 11/01 | Eidos Interactive | Preis: ca. DM 80,-

90 Starcraft: Bestseller Series



Die galaktische Echtzeit-Schlacht mit Terranern, Protoss und Zergs gehört in jede Spielesammlung.

Ausgabe: 09/01 | Vivendi-Universal | Preis: ca. DM 45,-

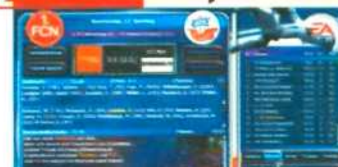
89 Wiggles



Die Hardware-Anforderungen (komplett 3D!) sind hoch – der Spielspaß auch: Liebevolles Aufbauspiel unter Tage.

Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. DM 90,-

NEU 86 Fußballmanager 2002



So macht das Mannschaften-Managen wieder Spaß. Das Erfolgsgeheimnis: Augenmaß bei der Funktionsfülle.

Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. DM 90,-

	Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
	86	**Commandos: Director's Cut** Eidos Interactive	10/01	DM 40,-
	86	**Startopia** Eidos Interactive	07/01	DM 90,-
NEU	85	**Civilization 3** Infogrames	12/01	DM 90,-
NEU	85	**Patrizier 2: Aufschwung der Hanse** Infogrames	12/01	DM 60,-
	84	**Die Siedler 4 Missions-CD** Ubi Soft	09/01	DM 40,-
	84	**Mech Commander 2** Microsoft	09/01	DM 100,-
NEU	84	**Stronghold** Take 2	12/01	DM 80,-
	83	**Sacrifice (Classics)** Virgin Interactive	11/01	DM 40,-
NEU	82	**C&C: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache** Electronic Arts	12/01	DM 70,-
	81	**Totally Rollercoaster (Classics)** Infogrames	11/01	DM 60,-
	81	**Zeus: Poseidon** Vivendi Universal	09/01	DM 50,-
	81	**Conflict Zone** Ubi Soft	07/01	DM 80,-
NEU	81	**S.W.I.N.E.** Fishtank	12/01	DM 80,-
	80	**Ground Control Anthology (Classics)** Vivendi Universal	07/01	DM 60,-
	80	**Star Trek: Armada (Classics)** Activision	06/01	DM 30,-
NEU	80	**Monopoly Tycoon** Infogrames	12/01	DM 90,-
NEU	80	**Myth 3** Take 2	12/01	DM 80,-
	79	**Shogun: Warlord Edition** Electronic Arts	07/01	DM 80,-
	78	**Catan – Das Kartenspiel** Kosmos	11/01	DM 50,-
	78	**Bundesliga Manager X** NBG	07/01	DM 50,-

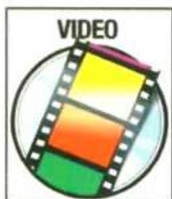
CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

	Platz	Spiel
NEU	1	**Commandos 2** Echtzeit-Taktik | Eidos Interactive
NEU	2	**Wiggles** Aufbau-Strategie | Infogrames
▼	3	**Age of Empires 2** Echtzeit-Strategie | Microsoft
–	4	**Black & White** Aufbau-Strategie | Electronic Arts
NEU	5	**Fußballmanager 2002** Fußballmanager | Electronic Arts
▲	6	**C&C: Alarmstufe Rot 2** Echtzeit-Strategie | Electronic Arts
▼	7	**Starcraft** Echtzeit-Strategie | Vivendi
▼	8	**Anstoß 3** Fußballmanager | Infogrames
▲	9	**Mech Commander 2** Echtzeit-Strategie | Microsoft
▼	10	**Emperor: Schlacht um Dune** Echtzeit-Strategie | Electronic Arts



Civilization 3



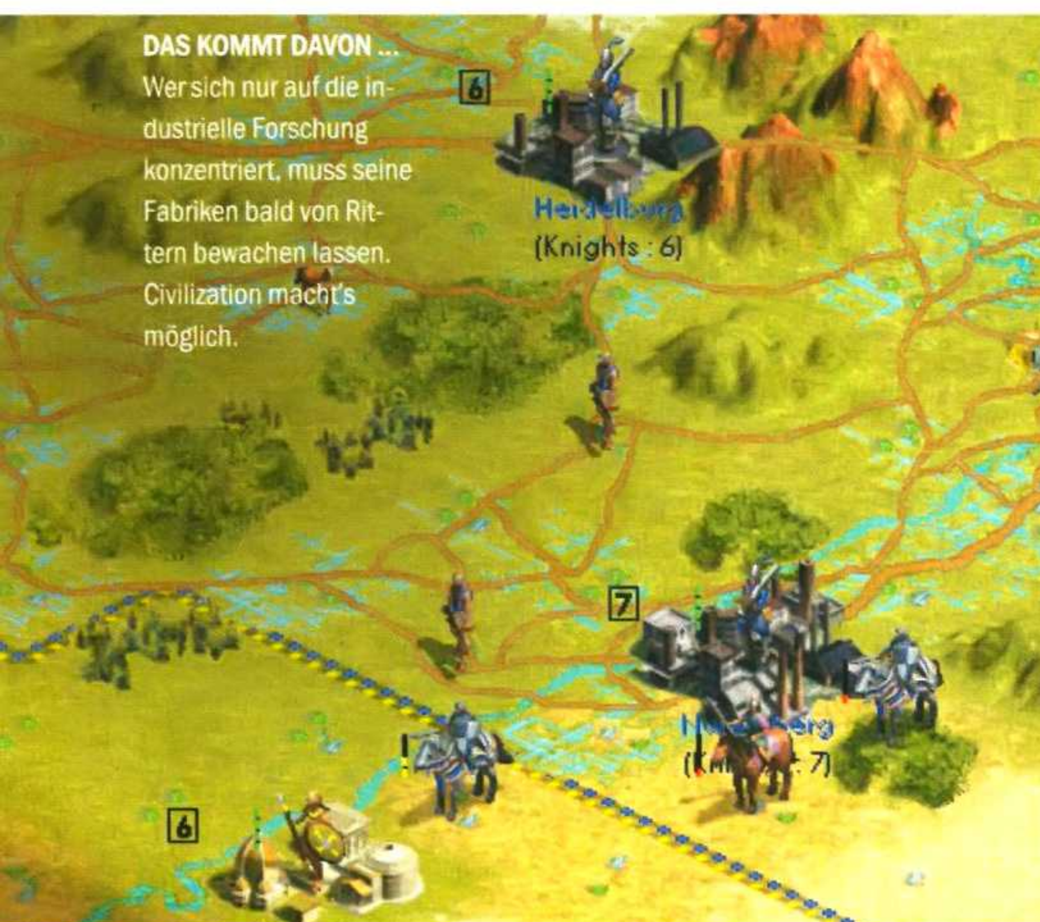
Nach vier Aufgüssen müsste sich das ehrwürdige Civilization-Konzept doch mal totgelaufen haben. Pustekuchen! **Dank Sid Meier macht es so viel Spaß wie lange nicht mehr.**

Jetzt aber mal im Ernst: Den meisten Spielen geht nach dem zweiten Teil die Puste aus. Drei sind schon viel. Von vier Teilen mal ganz zu schweigen. Aber fünf? Fünf? Das kann doch gar nicht funktionieren – insbesondere dann, wenn das Spielprinzip seit zehn Jahren kein Stück verändert wurde. Okay, hier eine kleine Ergänzung und da eine neue Idee, aber wenn wir ehrlich sind, spielt sich jedes **Civilization** gleich: wie **Civilization** eben. Sie warten auf die Ausnahme? Es kommt keine. **Civilization 3** erfindet das Rad nicht neu. Nicht mal die Speiche. Aber es macht ein paar Sachen deutlich: Dass Grafik nicht alles ist, zum Beispiel. Und dass auch ein fünftes Sequel funktioniert.

Apropos Grafik: Die konnten die **Civilization**-Programmierer sowieso noch nie leiden. Animationen, Renderings und detailreiche Modelle blieben jahrelang hübsch in der Schublade. Spartanische Funktionalität war Trumpf und **Civilization 3** setzt dem Ganzen die Krone auf – selbst das dreieinhalb Jahre alte **Anno 1602** sieht besser aus. Die Weltkarte präsentiert sich in der gewohnten isometrischen Draufsicht und ist bunter, aber leider keinen Deut hübscher geworden. Für **Civ**-Verhältnisse revolutionär sind hingegen die Bewegungen der Einheiten. War das etwa eine Animation? Tatsächlich! Zwar nur in drei Phasen und dementsprechend nicht sehr flüssig, aber immerhin. Die Sounduntermalung fällt in die Kategorie „Abschalten und Musik-CD einlegen" – das martialische Getrommel nervt bereits nach fünf Minuten.

Von den 21 Zivilisationen des Vorgängers sind noch 16 übrig geblieben. Eine davon sollen Sie rundenweise von der Steinzeit in die Raumfahrt-Ära führen. Dazu wollen Städte gegründet, Technologien erforscht und Gegner bezwun-

GERISSEN Mit Russlands Katharina ist nicht gut Kirschen essen. Der neue Diplomatie-Modus lässt Ihnen viel Freiraum für ausgefallene Tauschgeschäfte.



DAS KOMMT DAVON ... Wer sich nur auf die industrielle Forschung konzentriert, muss seine Fabriken bald von Rittern bewachen lassen. Civilization macht's möglich.





DAS BRITISCHE REICH Im Mittelalter legen Sie den Grundstein für spätere Erfolge – insbesondere den Ausbau Ihrer Städte sollten Sie hier vorantreiben.


UND ICH DACHTE, DIE BRAUEN DA NUR BIER Die Pyramiden stehen neuerdings im irischen Kilkenny – das Orakel haben die Paddys gleich dazugesetzt.



NOTTINGHAM GEHT'S GUT In den Stadtbildschirmen legen Sie die Bautätigkeit fest und spannen Ihre Bürger für die verschiedenen Arbeiten ein.



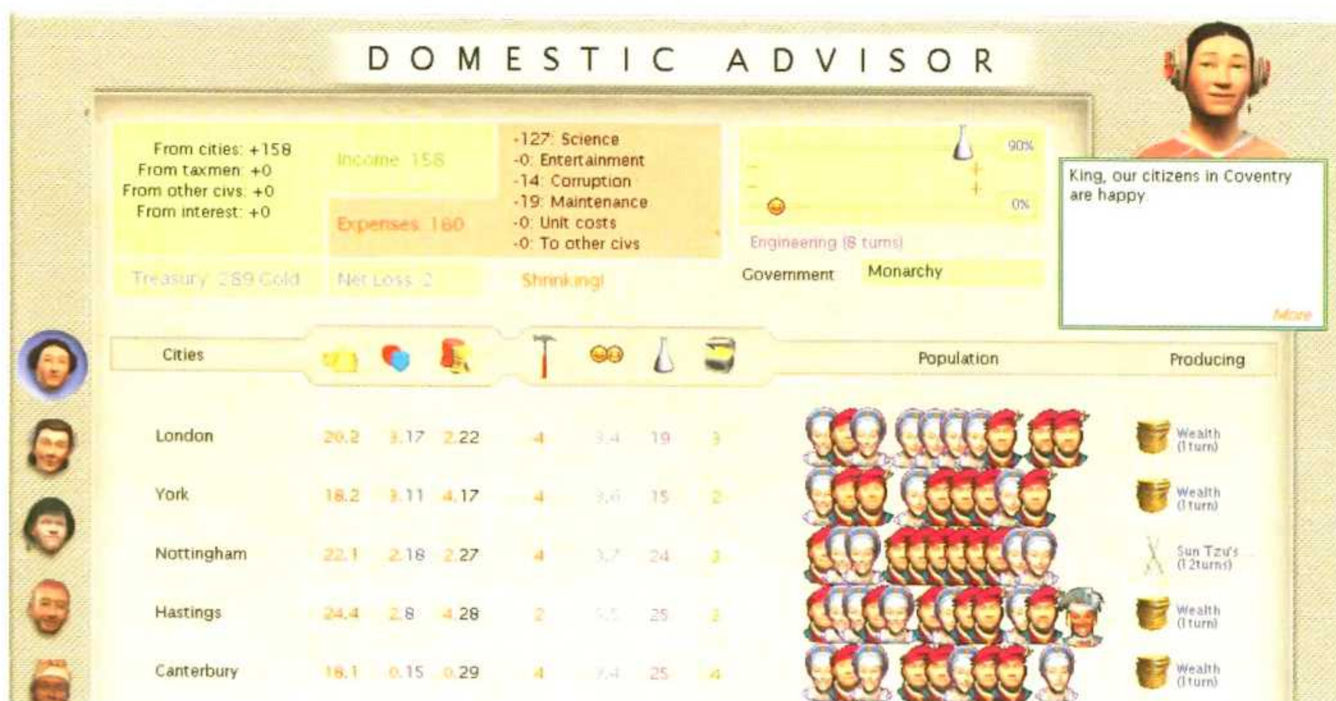
ANGRIFF GESCHEITERT Unsere englische Kavallerie beißt sich an Leipzig die Zähne aus.

gen werden – nicht notwendigerweise in dieser Reihenfolge, denn wie Sie das Spielziel erreichen, bleibt Ihnen überlassen. Die rivalisierenden Zivilisationen unterscheiden sich mittlerweile wesentlich stärker voneinander: Jedes Volk verfügt über zwei Starteigenschaften und ist in der Lage, eine einzigartige Spezialeinheit zu produzieren. Auf diese Weise gewinnen deutsche Truppen schneller an Erfahrung, römische Städte erwirtschaften mehr Gold und das aztekische Reich ist in Zeiten eines Regierungsumbruchs keiner Anarchie-Periode unterworfen. In der Praxis haben diese Detailänderungen enorme Auswirkungen – da jede Zivilisation eine andere Taktik erfordert, steigt der Wiederspielwert gewaltig. Durften Sie sich bei **Civilization 2** mit maximal acht Gegnern anlegen, können Sie in Sid Meiers neuestem Werk gegen 15 Widersacher gleichzeitig antreten. An deren KI haben die Macher augenscheinlich lange gewerkelt. Die Kerle verhalten sich verblüffend clever, schließen sich schon mal gegen Sie zusammen und schützen ihre Grenzen mit Mann und Maus. Selbst auf dem untersten Schwierigkeitsgrad kommt der Eroberer in spe schnell ins Schwitzen.

Ebenfalls generalüberholt wurde der Diplomatie-Modus. Neuerdings dürfen Sie um wirklich jede Kleinigkeit feilschen. Eine Stadt gegen zwei Technologien. Ein paar Goldstücke pro Runde gegen eine Weltkarte. Luxusgüter gegen den Kontakt mit dem Irokesenhäuptling. Das aus **Civilization 2** bekannte Prinzip „Ich zeig dir meins und du zeigst mir deins" funktioniert nicht mehr: Die Computergegner versuchen Sie bei jeder Gelegenheit übers Ohr zu hauen und stellen teilweise völlig überzogene Forderungen. Besänftigen können Sie die nimmersatten Burschen mit Tributzahlungen – alternativ wirkt

Deutsche Version erst 2002

Angekündigt war er ja, der Multiplayer-Modus. Umso größer die Überraschung, als in der US-Version keine entsprechende Option zu finden war. Ein Anruf bei Infogrames brachte Klarheit: Der Mehrspielerpart wird erst mit dem offiziellen Add-on verfügbar sein – und das erscheint zeitgleich mit der deutschen Version im März 2002. Schade, denn wie ein Blick in die einschlägigen Foren offenbart, wartet die Mehrheit der Spieler insbesondere auf spannende Schlachten per LAN und Internet. Ebenfalls erst für die Erweiterung vorgesehen: Szenarien und Editor. Das führte zu Punktabzügen. Wer nicht bis zum Frühjahr warten möchte: Im deutschsprachigen Raum ist **Civilization 3** als „Special Edition" in einer Auflage von 30.000 Stück zu haben. Auf dieser Version basiert auch unser Test.



AUF EINEN BLICK In den Beraterbildschirmen informieren Sie sich nicht nur über Ihr Reich, sondern legen auch die Regierungsform und die Steuersätze fest.

EILER & RIEMEL

Microsoft

ZOO TYCOON

Alles grunzt, frisst und schmust auf dein Kommando.



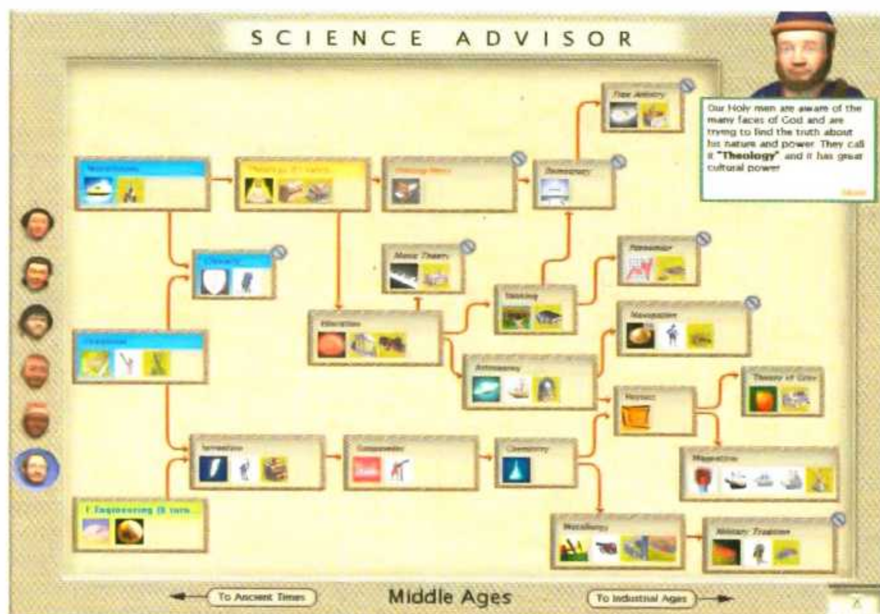
Hier hat nur einer was zu sagen. Und das bist du.

Denn du bist Zoodirektor und Manager in einem. Und du hast ganz schön was zu tun, damit dein Tierpark ein voller Erfolg wird. Du musst für über 40 exotische Tierarten ein neues Zuhause bauen. Organisiere den Park, verwalte Personal und Inventar und sorge mit immer neuen Attraktionen für steigende Besucherzahlen. Deine Fähigkeiten als cleverer Manager sind also gefragt. Worauf wartest du? Mit der eingängigen Benutzeroberfläche kannst du einfach loslegen. Eintritt frei in den Zoo deiner Träume.
www.microsoft.com/germany/games





THEOLOGIE ODER INGENIEURSKUNST? Satte 82 Technologien warten darauf, von Ihnen erforscht zu werden. Der wissenschaftliche Berater steht Ihnen auf Wunsch mit Vorschlägen zur Seite.

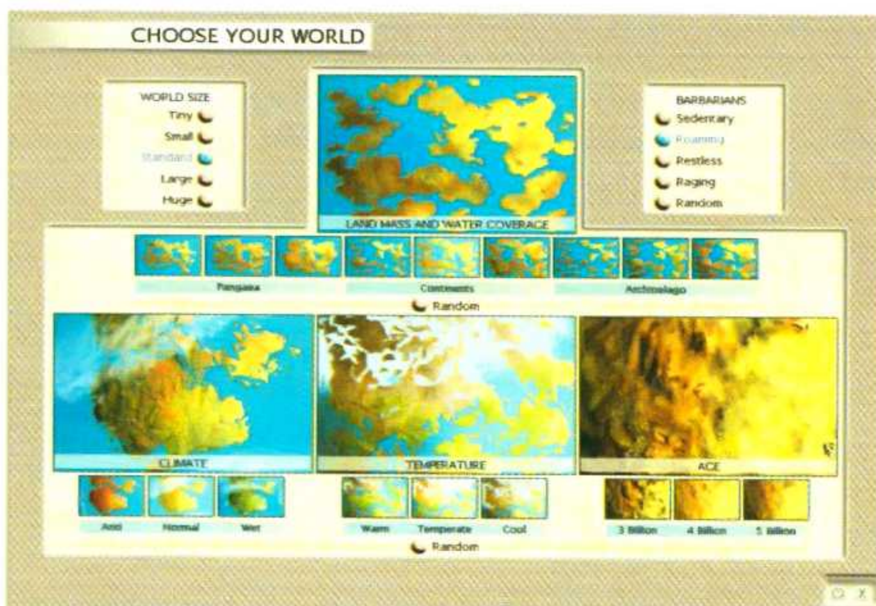


auch ein kleines Expeditionsheer vor der gegnerischen Hauptstadt Wunder. Sofern Sie das Kriegsbeil lassen, wo es ist, und einen Zugang zu den Städten Ihres Rivalen haben, lässt sich mit Handelsgütern eine hübsche Stange Geld verdienen. Die aus dem Vorgänger kann es durchaus passieren, dass die Bewohner von Ihrem fortgeschrittenen Lebensstil beeindruckt sind und spontan die Seiten wechseln. Ein hoher Kulturwert hilft Ihnen auch mit eroberten Dörfern weiter – die Einwohner passen sich dem fremden Einfluss schneller an.

Jede Zivilisation verfügt über zwei Starteigenschaften und produziert eine individuelle Spezialeinheit - der Wiederspielwert steigt dadurch enorm.

bekannten Karawanen existieren nicht mehr – gehandelt wird nun „direkt" per Mausklick.

Völlig neu ist der kulturelle Einflussbereich Ihres Imperiums. Je mehr Gebäude und Weltwunder – deren Boni sind übrigens nicht mehr so gravierend wie im Vorgänger – Sie Ihren Städten spendieren, desto weiter dehnt sich Ihre Kultur aus. Das auf diese Weise abgedeckte Gebiet wird im Spiel durch einen farbigen Rahmen kenntlich gemacht. Erreichen Sie damit eine feindliche Stadt, Ansonsten hat das Team von Firaxis viel Arbeit im Detail geleistet: Viele Rohstoffe werden erst nach Erforschung einer bestimmten Technologie auf der Weltkarte sichtbar, Militäreinheiten steigen weitere Erfahrungsstufen auf und verbessern Kampfkraft sowie Lebenspunkte und die zum Bau neuer Städte nötigen Siedler sind nun schwerer zu produzieren – was den Computer aber nicht davon abhält, die eigenen Grenzen in einem Anflug von Imperialismus geradezu unverschämt auszudehnen. JOCHEN GEBAUER

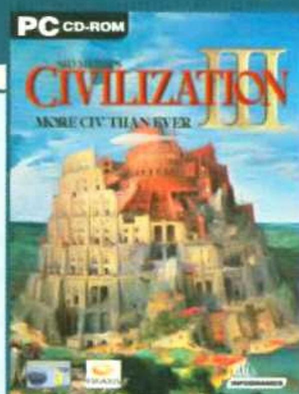


EINSTELLUNGEN Mit wenigen Mausklicks erschaffen Sie eine neue Welt. Gott spielen leicht gemacht.

TESTCENTER

FEATURES

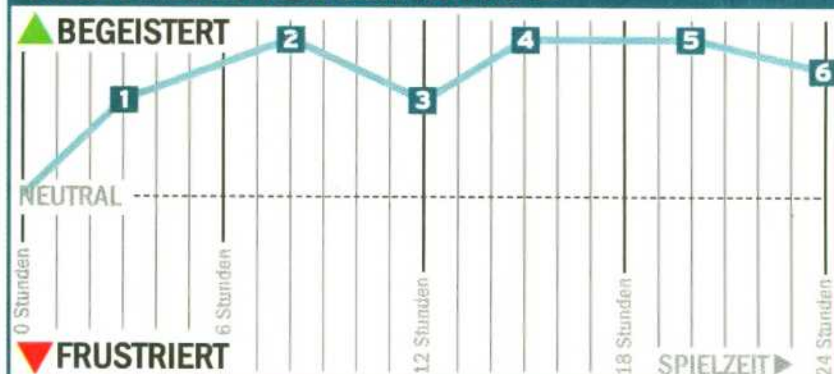
- 16 Zivilisationen
- 24 Weltwunder
- 2 Starteigenschaften pro Zivilisation
- Eine Spezialeinheit pro Zivilisation
- 46 militär. Einheiten
- 6 Siegbedingungen
- 8 handelbare Güter
- Zufällig generierte Welten oder alternativ die reale Erde
- Leicht verständliches Tutorial
- Integriertes Hilfesystem und Enzyklopädie



ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Runden-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Civilization 2, Call to Power 2, Alpha Centauri, Test of Time
Entwickler:	Firaxis
Vom gleichen Entwickler:	Alpha Centauri, Gettysburg, Sim Golf
Publisher:	Infogrames
Adresse des Publishers:	Robert-Bosch-Straße 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon des Publishers:	0190 - 771 883 (2,42 DM/Min.)
Offizielle Website:	www.civ3.com
Website des Publishers:	www.infogrames.de
Website des Entwicklers:	www.firaxis.com
Beste Fansite:	www.civ3.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 771 882 (2,42 DM/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	Englische Version erhältlich/deutsche Version: März 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	Handbuch, Referenzkarte
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	80 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

JOCHEN GEBAUER



Civilization 3 ist optisch so attraktiv wie Cher am Morgen nach der Oscar-Verleihung – na und? Ein paar meiner Lieblingsfilme geben mit ihren Special-Effects aus der Schwarzweiß-Ära auch keine gute Figur mehr ab. Ich gucke sie trotzdem gern und so geht's mir auch mit **Civilization 3**: Ich kann einfach nicht aufhören. Aus dem Vorsatz, schnell noch einen Screenshot zu machen, wird unweigerlich eine abendfüllende Session. Zugegeben, innovativ sind die Neuerungen nicht, aber sie reichen gerade aus, um die alte Sucht wieder aufleben zu lassen. Hier noch ein Weltwunder, da eine neue Stadt und nebenbei Montezuma gezeigt, dass Rache nicht immer was mit Durchfall zu tun haben muss. Weltherrscher zu sein, macht einfach Laune – auch wenn meine Kollegen angesichts meiner recht imperialistischen Spielweise schon angedeutet haben, eine politische Kandidatur meinerseits auf keinen Fall unterstützen zu wollen.

Ich bin ein Civilization-Junkie – und das ist auch gut so!

PETRA MAUERÖDER



Die Monarchie eingeführt, die Chinesen besiegt, als Erster eine Pyramide gebaut – nicht schlecht für einen Abend. Nur: Das kenn ich alles schon. Aus **Civilization**, **Civilization 2**, **Test of Time**, **Call to Power 1**, **Call to Power 2**. Die Firaxis-Entwickler hätten sich zumindest eine Fähigkeit bei den Ägyptern und Römern in **Civilization 3** abschauen können – nämlich, wie man das Rad immer wieder neu erfindet. Von der Spar-Optik nicht zu sprechen: Ich könnte es keiner Grafikkarte verdenken, die sich weigert, im Jahre 2001 solche billigen Animationen darzustellen. Doch auch wenn man es angesichts der Bilder nicht glauben mag: **Civilization 3** hat ihn noch immer, diesen Suchtfaktor einer angebrochenen Tüte Chips. Dieses Euch-zeig-ich's-schon. Diese Wut auf sich selbst, wenn man eine schwach gesicherte Stadt verliert. Tipp für **Civ**-Neulinge, die diesem Spiel noch nicht verfallen sind: Warten Sie auf die deutsche Version – da sind Szenarien und Mehrspielermodus vielleicht schon inklusive.

Au weia, Herr Meier, warum steht hinter Civilization ein Dreier?

LEISTUNGSCHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS



640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

Civilization 3 ist ein äußerst genügsames Spiel. Auf all unseren Testcenter-Rechnern lief es problemlos. Verschmerzbare Ruckler, die kaum zu spüren sind, gibt es bei einem nicht optimal konfigurierten Speichersystem. Untere Schmerzgrenze: PII 233, 32MB RAM, Voodoo3. Achten Sie darauf, dass Sie alle aktuellen Treiber installiert haben und keine Programme im Hintergrund aktiv sind.

MAXIMALE DETAILS



640 x 480

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

800 x 600

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1.024 x 768

	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 Die ersten Städte sind gegründet und diplomatische Kontakte werden geknüpft. An die Neuerungen im Detail wird man behutsam herangeführt. Das Tutorial hilft ebenfalls.



2 Man hat alle Hände voll zu tun. So ein Imperium mit all den Siedlungen und Städten macht wirklich eine Heidenarbeit. Die Zeit vergeht wie im Flug. Sucht pur!



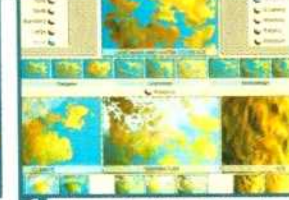
3 Langsam schleicht sich Routine ein. Die Verwaltung der eigenen Städte wird auf Dauer ein wenig eintönig. Vielleicht mal einen höheren Schwierigkeitsgrad ausprobieren?



4 Wow, sind die clever! Die Taktiken der Computergegner sind überraschend gut und motivieren zu eigenen Höchstleistungen. Das neue Diplomatie-System gefällt.



5 Geschafft! Nach schweißtreibenden Auseinandersetzungen ist das eigene Volk im Raumfahrtzeitalter und das Spiel gewonnen. Aber es gibt ja noch so viel zu sehen ...



6 Unterschiedliche Zivilisationen, knackige Schwierigkeitsgrade, zufällig generierte Welten: Der Wiederspielwert ist gewaltig – schade, dass Editor und Multiplayer fehlen.

IM WETTBEWERB

	Heroes of Might & Magic 3	Call to Power 2	Civilization 3
GRAFIK	**68**	**34**	**46**
Detailreichtum Spielwelt	81	60	62
Detailreichtum Objekte	54	35	42
Vielfalt der Spielwelt	77	38	56
Animation	61	26	40
Effekte	63	12	31
SOUND	**73**	**71**	**15**
Musik	75	73	23
Soundeffekte	72	69	21
Stimmen/Kommentar	71	70	0
STEUERUNG	**78**	**70**	**75**
Bedienungskomfort/Navigation	79	71	77
Präzision der Steuerung	83	77	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	71	62	67
ATMOSPHÄRE	**80**	**69**	**75**
Spannung/Überraschungen	86	81	92
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	77	83	85
Story/Dialoge/Kommentare	80	67	76
Inszenierung	75	45	45
SPIELDESIGN	**75**	**79**	**81**
Einsteigerfreundlichkeit	81	51	74
Abwechslung	73	90	91
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	82	88	88
Verhalten der Computergegner	58	81	85
Spieltiefe	79	92	95
Innovation/Originalität	76	74	50
MEHRSPIELER-MODUS	**73**	**47**	**–**
Attraktivität der Modi	81	42	–
Unterstützung seitens Hersteller	72	50	–
Interaktion/Kommunikation	67	50	–
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 06/99 81	PCG 06/01 81	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
+ Sehr übersichtlich
– Technisch indiskutable Animationen
– Sehr detailarme Weltkarte
– Öde Stadtansicht

Sound
+ Lässt sich abschalten
– Enervierendes Getrommel und Gezupfe
– Sprachausgabe nicht existent

Steuerung
+ Es gibt für alles einen Hotkey
+ Hexfeldgitter optional zuschaltbar
– Teilweise überladene Menüs

Atmosphäre
+ So macht Geschichte Spaß
+ Vielfältige Kommentare der Berater
– Billige Weltwunder-Filmchen

Spieldesign
+ Herausfordernde Gegner-Taktik
+ Hoher Suchtfaktor
+ Quasi endlos spielbar
– Für Einsteiger aufgrund hoher Komplexität zunächst verwirrend

Mehrspieler-Modus
– Erst für das Add-on im Frühjahr 2002 geplant

TESTURTEIL CIVILIZATION 3

85

ENTWICKLER Firaxis
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch

BENÖTIGT Pentium 300, 32 MB RAM, HDD: 400 MB
EMPFOHLEN Pentium 500, 64 MB RAM, HDD: 800 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL · Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1 · Netzwerk – · Internet – · 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	46%
SOUND	15%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	75%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	–

Zoo Tycoon

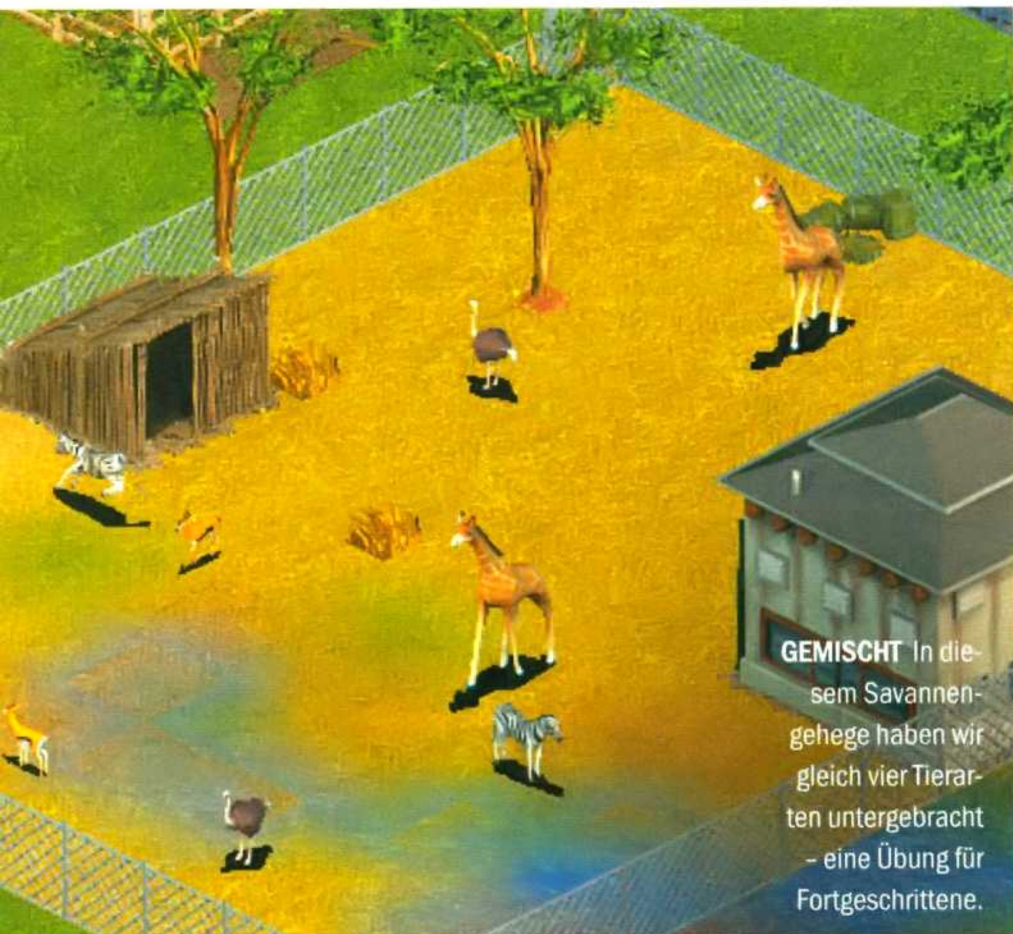




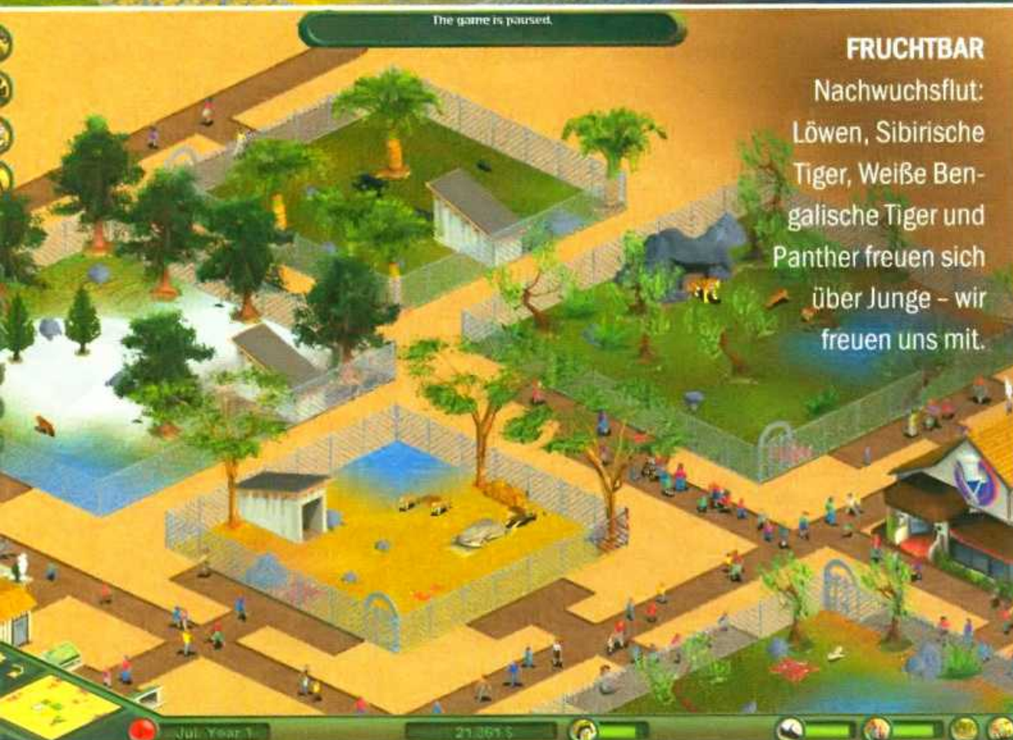
Da brüllt der Löwe, da steppt der Bär: Mit Zoo Tycoon beschert uns Microsoft **die unterhaltsamste Aufbausimulation seit Rollercoaster Tycoon.**

Besitzen Sie nach 36 Monaten mindestens ein Riesenpandababy! Das klingt harmlos, ist aber die schwierigste der 13 Aufgaben, die Sie in **Zoo Tycoon** lösen müssen. Bis Sie dieses Unterfangen angehen, haben Sie bereits sehr viel über Tiere gelernt, können zehn typische Savannengewächse aus dem Effeff herbeten und legen ein perfektes Löwengehege mit links an. Ein wenig Personalmanagement und wirtschaftliches Denken gehören ebenfalls zum kleinen Einmaleins eines erfolgreichen Zoodirektors, und genau das wollen Sie in Microsofts Aufbausimulation ja werden. Damit Sie nicht gleich überfordert werden, führen Sie drei leicht verständliche Tutorials behutsam an die Spielmechanik und Steuerung heran. Mehr brauchen Sie nicht, um sich anschließend in die Kampagne oder das freie Endlosspiel zu stürzen. Letzteres ist ideal, um ganz entspannt und ohne Zwänge einen Traumzoo zu errichten. Vor dem Start geben Sie sich üblicherweise das höchstmögliche Startkapital und suchen sich eine Karte aus. Die unterscheiden sich in Größe und Landschaftstyp: Gebirge, Wüste, Regenwald und Mondlandschaft sind nur vier der insgesamt 28 zur Auswahl stehenden Settings.

In den Szenarios geht es wie immer darum, in einer vorgegebenen Zeitspanne bestimmte Ziele zu erreichen. Diese sind meistens direkt an bestimmte Parameter gekoppelt und verdeutlichen damit die Qualität Ihrer Anlage: Zufriedenheit von Tieren und Gästen, Anzahl der vorhandenen Tierarten und die Ausstattung der Gehege, die Anzahl der Gäste und eine abstrakte Gesamtwertung für die Anlage. Eine typische Mission erfordert beispielsweise mindestens 100 Besucher, sechs Tierarten und eine Zoo-Wertung von 55. Später wird es schwieriger, da heißt es schon mal: „Geben Sie 20 Tieren aus der Savanne ein neues Zuhause". Und natürlich darf man nicht vergessen, dass die finanziellen Mittel meist sehr begrenzt sind, insbesondere in den ersten Monaten. Auch andere Faktoren machten die Entwickler mitunter zum Knackpunkt: Mal ist der Raum begrenzt, dann ist die Zeit knapp oder bestimmte Tierarten und Verbesserungen (artgerechte Panda-Spezialstallungen, Pflanzen, Trainingsprogramme für



GEMISCHT In diesem Savannengehege haben wir gleich vier Tierarten untergebracht – eine Übung für Fortgeschrittene.



FRUCHTBAR Nachwuchsflut: Löwen, Sibirische Tiger, Weiße Bengalische Tiger und Panther freuen sich über Junge – wir freuen uns mit.

das Personal) wollen erst mal erforscht sein. Dadurch werden die Szenarien recht abwechslungsreich, auch wenn es natürlich am Anfang jeweils eine Standardprozedur gibt: Zwei Gehege bauen, je einen Tierpfleger und Servicemann einstellen, eine Toilette sowie ein Restaurant bauen. Das weitere Vorgehen ist missionsabhängig, weil dann meist das Startkapital zum Großteil verpulvert ist. Einfach einen Kredit aufnehmen – wie in **Rollercoaster Tycoon** – geht in **Zoo Tycoon** dummerweise nicht. Wenn Sie das erste Mal in Finanznot kommen, hilft meistens eine spontane 10.000-Dollar-Spende einer Hilfsorganisation, danach sieht es erst mal düster aus. Zum Teil bekommen Sie Preise und damit monetäre Zuwendung für exzellentes Design, höchste Gästezufriedenheit oder ähnliche Verdienste verliehen. Ein System oder Muster konnten wir da leider nicht erkennen, so dass man mit diesen Einnahmen nicht planen kann. Lohnenswert ist die Tierzucht, sprich: Einfach Männlein und Weiblein in einem Gehege unterbringen und dafür sorgen, dass die beiden sich wohl fühlen. Ist der Nachwuchs erwachsen, verkaufen Sie die Jungtiere und kassieren ab. Wenn Sie es schaffen, dass sich vom Aussterben bedrohte Arten fortpflanzen, bekommen Sie Extraprämien. Sehr gute Einnahmequellen sind nach unserer Erfahrung zudem Restaurants, Kompostanlagen und Souvenirläden. Was genau die Tiere und Besucher wünschen, gibt das Spiel in Form von Statusmeldungen wieder. Eine

Das Einmaleins des Gehegebaus

Eine Ihrer Hauptaufgaben besteht darin, den Tieren ein ideales Zuhause zu bauen, das ihrer Heimat so nahe wie möglich kommt. Am Beispiel eines Grizzlybären zeigen wir die typischen Schritte.



Zunächst wird eine ausreichend große Fläche umzäunt. Für den starken Grizzly wählen wir den stabilsten Eisenzaun.



Den Grizzly zu kaufen und in sein neues Heim zu setzen ist kein Problem – jetzt geht die eigentliche Arbeit los.



Wir befolgen den Rat des Tierpflegers und passen die Bodenverhältnisse dem natürlichen Lebensraum an.



Da wir die Felsenhöhle noch nicht erforscht haben, muss sich Meister Petz erst mal mit diesem Stall begnügen.



Als Nächstes heben wir einen Teil des Geländes an – sonst fühlt sich der Grizzly nicht heimisch.



Fast alle Tiere brauchen Pflanzen ihrer Heimat. In unserem Fall sind das Nadelbäume aus Nordamerika.

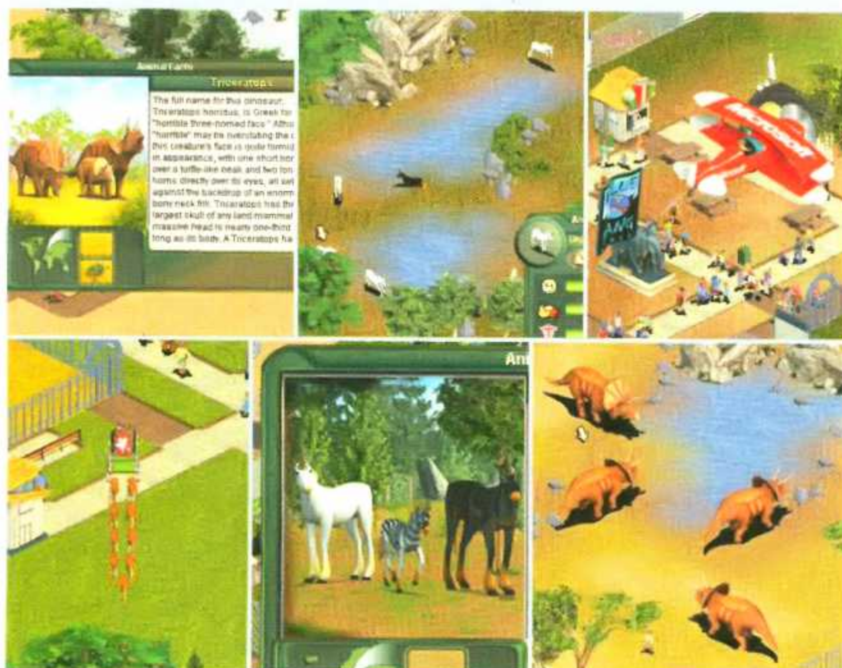


Abschließend dekorieren wir das Gehege mit einigen Felsbrocken – und schon fühlt sich das Tier pudelwohl. Jede Tierart stellt natürlich andere Anforderungen an ihre Unterbringung, aber die Schritte sind immer gleich. Zu beachten ist, dass große Umgestaltungs- und Ausschmückungsabläufe oft mit sehr hohem finanziellen Aufwand verbunden sind. Tipp: Vorher abspeichern!

Frohe **Ostern!**

Zoo Tycoon schreit geradezu danach, lustige Eastereggs einzubauen. Die versteckten Geheimnisse, die wir beim Testen gefunden haben, wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Während am 25. Dezember der Weihnachtsmann kommt, an Halloween eine Hexe vorbeifliegt und auch ein Microsoft-Doppeldecker den Zoo besucht, lassen sich auch nicht alltägliche Tiere freischalten. Benennen Sie ein bereits vorhandenes Gehege (kein neu erbautes, sonst stürzt das Spiel ab) in „Xanadu" um, werden Einhörner verfügbar. Machen Sie das Gleiche mit „Cretaceous Corral", dürfen Sie fortan die durchaus selten gewordene Saurierart Triceratops ansiedeln. Hier noch einige „Beweisfotos".



genauere Aufschlüsselung und die Analyse der Finanzen werden in übersichtlichen Diagrammen vorgenommen, auf die Sie aber nur selten einen Blick werfen werden. Dafür und beim Bau der Gehege sollten Sie übrigens immer von der Pausenfunktion Gebrauch machen, die Sie jederzeit einsetzen können.

Optimal ist das Wirtschaftssystem allerdings nicht, da man immer Geld braucht, wenn keins da ist, und am Ende daran erstickt, obwohl man alles gebaut hat. Klar, irgendwo gehört das zu einer Aufbausimulation dazu, aber dann doch bitte etwas ausgewogener. So was wie Planungssicherheit gibt es eben einfach nicht, da sowohl der Tiernachwuchs als auch die Auszeichnungen zu keinem definierten Zeitpunkt auftauchen. Den Vorwurf der Unausgewogenheit müssen sich auch die Szenarien gefallen lassen: Entweder ist man nach der Hälfte der Zeit fertig und muss warten, bis es vorbei ist (beschleunigen kann man das Geschehen nicht), oder man hat alle Hände voll damit zu tun, die Anforderungen zu erfüllen. Wer sich solcherlei Stress nicht antun möchte, sollte auf das bereits erwähnte Endlosspiel zurückgreifen. Dort kommt der Forschung eine weitaus größere Bedeutung zu als in der Kampagne. Zunächst stehen nur sehr wenige Tierarten, Stallungen, Gitter und Pflanzen zur Verfügung. Damit verhindern die Entwickler aber, dass man sich gleich am Anfang an einem sehr anspruchsvollen Tier die Zähne ausbeißt. Berggorillas, Schneeleoparden oder auch Pandabären sind wirklich nur dann zufrieden, wenn das Gehege praktisch perfekt ausgestattet ist. Daher sollten Sie sich erst mal an Löwen, Pinguine oder Zebras halten. Fortgeschrittene dürfen sich auch an Gehegen mit mehreren Tierarten versuchen. Wir brachten testweise Giraffen, Zebras, Strauße und Gazellen in einer riesigen Anlage unter und alle fühlten sich wohl. Wie der Bau im Einzelnen funktioniert, haben wir für Sie im Kasten „Das Einmaleins des Gehegebaus" zusammengefasst. Neben

Ein typisches **Szenario**

In der Mission „Innenstadt-Zoo" steht nur sehr wenig Platz zur Verfügung. Hier ein möglicher Lösungsweg:



Bereits jetzt sollten Sie sich über die Grundstruktur im Klaren sein: Immerhin müssen Sie sechs Gehege auf dieser kleinen Fläche unterbringen.



Im bergigen Gelände haben wir Steinböcke angesiedelt; das hatte sich angeboten. Ein Restaurant und eine Toilette decken die Bedürfnisse der Gäste.



Mit Flamingos, Zebras und einem Eisbär siedeln wir drei weitere Arten an, ein Ententeich verziert den Zoo. Die Finanzsituation ist nach zwei Preisen für exzellentes Gehege-Design entspannt.



Wir gönnen uns ein Elefantengehege und errichten auf dem restlichen Platz einen Souvenir-Shop sowie einen Wolfszwinger. Bereits im September sind wir fertig und dürfen das Geschehen in Ruhe betrachten.



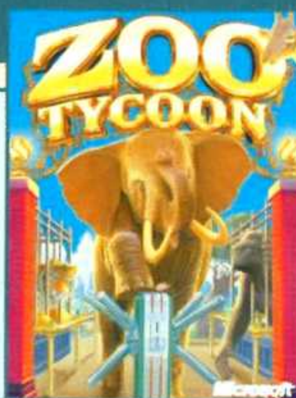
SWEET HOME
Damit sich der Weiße Bengalische Tiger fortpflanzt, haben wir ihm ein perfektes Heim inklusive Wasserfall gebaut.

den Gehegen dürfen Sie jede Menge fertige Gebäude wie Vogelhaus, Reptilienausstellung oder Streichelzoo bauen. Die bringen zwar keine zusätzlichen Einnahmen wie ein Restaurant, erhöhen aber die Zufriedenheit der Besucher erheblich.

Leider bevölkern auch einige kleine und mittlere Fehlerteufel den Zoo. Ein Beispiel dafür ist das Szenario „Rettet die Raubtiere", wo man für jedes Gehege einen Wohlfühlfaktor von 85 erreichen muss. Bei den Schneeleoparden ließ sich dieser Wert aber nicht über 84 steigern. Als Tipp schlug das Programm vor, man solle doch bitte den Ratschlägen des Tierpflegers folgen. Der Tierpfleger meinte: „Das Gehege ist genau richtig für die Tiere" – na schönen Dank! Also studierten wir die ausführliche Beschreibung der Schneeleoparden und suchten nach versteckten Hinweisen. Das Ergebnis: Wir bauten ein größeres Gehege, weil sie viel Raum brauchen, wir setzten ihnen ein paar Steinböcke zum Jagen in den Käfig und wir bauten das Gehege komplett neu. All das brachte nichts und nirgends wurde erklärt, warum. Ein weiterer Bug: Ab etwa 600 Besuchern wird man auf die knurrenden Mägen der Gäste aufmerksam gemacht – obwohl Restaurants und Imbissbuden in Hülle und Fülle vorhanden sind. Der Befehl zum Ausblenden der Bäume (Strg + F) ist nicht dokumentiert. Den braucht man aber, um zertrampelte Bodenflächen auszubessern, die später im Spiel regelmäßig für unzufriedene Tiere sorgen. Ebenfalls schön wäre es gewesen, wenn man den Tierpflegern und Serviceleuten detailliert die Arbeiten (beispielsweise nur Füttern oder nur Heilen) hätte zuweisen können.

Trotz dieser Mängel bietet **Zoo Tycoon** viel Abwechslung – allein durch die Vielfalt von Vertretern der Fauna und die Möglichkeit, die Gehege und den Tierpark kreativ zu gestalten. Unter dem Strich sind es zwar immer wieder die gleichen Abläufe, aber es macht trotzdem viel Spaß, zumindest solange man mit Auf- und Ausbau beschäftigt ist. Denn das bunte Treiben zu beobachten, ist leider nicht so unterhaltsam wie etwa das Beobachten der Achterbahnen in **Rollercoaster Tycoon**. Die Animationen sind trotz der groben Grafik nett anzuschauen, aber nicht so gut, dass man sie minutenlang beobachten würde. Affen kraxeln auf Bäume, Löwen klettern auf Felsen, Eisbären schwimmen durch das kalte Wasser und Gazellen hüpfen durch die Gegend. Nett, mitunter witzig, aber eben nicht so genial, wie man sich das hätte vorstellen und wünschen können. Oder anders gesagt: Man hat recht schnell alles gesehen. Daher hat Microsoft regelmäßige Updates eingeplant: Zusätzliche Tiere (bisher gibt es schon Asiatischen Elefant und Asiatischen Schwarzbär), Gestaltungsobjekte und Szenarios werden regelmäßig zur Verfügung gestellt. Zudem denke man über die Veröffentlichung des Editors nach, mit dem eigene Spielinhalte erstellt werden können. GEORG VALTIN

TESTCENTER



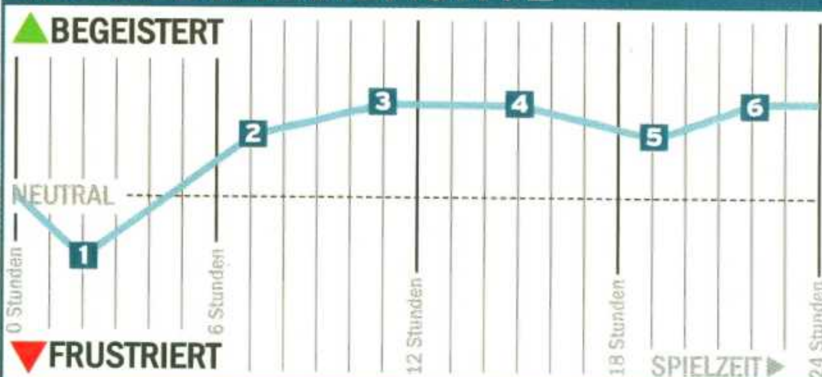
FEATURES

- Mehr als 50 Tierarten
- Über 175 Gehegearten und Baumaterialien
- 13 Szenarios
- Endlosspiel
- Regelmäßige Erweiterungen via Internet
- Läuft im Fenster- und Vollbildmodus
- „Erforschung" neuer Tiere, Verbesserungen und Gebäude
- Fabeltiere über Cheats aktivierbar
- Lustige, leicht zu entdeckende Eastereggs

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Aufbausimulation
Vergleichbare Spiele:	Rollercoaster Tycoon, Theme Park World
Entwickler:	Blue Fang Games
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Microsoft
Adresse des Publishers:	Konrad-Zuse-Str. 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon des Publishers:	01805-25 11 99
Offizielle Website:	www.microsoft.com/games/zootycoon/
Website des Publishers:	www.microsoft.de
Website des Entwicklers:	www.bluefang.com/
Beste Fansite:	www.zoo-tycoon.com
Telefon-Hotline (Kosten):	01805-67 22 55, Mo-Fr. 10-18 Uhr
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	8. November 2001
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 95,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (ca. 32 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

GEORG VALTIN



Microsoft setzt das unverbrauchte Zoo-Szenario sehr ansprechend und mit vielen Details um. Die Szenarios sind abwechslungsreich, der Endlosmodus entspannend und die Thematik interessant. Trotz der zu bedenkenden wirtschaftlichen Aspekte lässt Ihnen das Spiel stets genügend Spielraum, um Tiergehege und die gesamte Anlage nach Ihren kreativen Wünschen zu gestalten. Für meinen Geschmack enthält **Zoo Tycoon** leider etwas zu viele kleine Fehler und Designschwächen, die dem Spielspaß mitunter einen gewaltigen Dämpfer versetzen. Immerhin kündigten die Entwickler bereits einen Patch an, der die Patzer beseitigen wird. Für Langzeitmotivation werden mit Sicherheit die regelmäßigen Erweiterungen sorgen: Bereits jetzt gibt es drei Bonustiere und eine zusätzliche Mission.

Eine tierische Aufbausimulation mit hohem Unterhaltungswert, die sich aufgrund einiger Fehler unter Wert verkauft.

PETRA MAUERÖDER



„Suh Teikuhn – das ist ja wie Rollerkouster Teikuhn", entfährt es dem *Computer Bild Spiele*-Leser. Scharf beobachtet – nur halt ohne Achterbahnen. Sie meinen, da bleibt nicht mehr allzu viel übrig? Stimmt: Abseits vom Gehegebau (verschlingt 90 % der Zeit) werden routiniert Wege verlegt, Personal ein- und Frittenbuden aufgestellt. Technisch haut **Zoo Tycoon** keinen Koala vom Eukalyptus, auch wenn all die adoptierten Viecher durchaus putzig animiert sind, wie sie da bräsig durch den Savannensand kullern. Nachzuprüfen anhand der spielbaren Demo auf der aktuellen Heft-CD/-DVD. Was Ihnen die Demo nicht verrät und was genauso nervig ist wie bei **Rollercoaster Tycoon**: Selbst wenn ich die Missionsziele für ein Szenario bereits erreicht habe, muss ich trotzdem bis zum Ablauf der vorgegebenen Zeit warten. Auch wenn der extrem hohe Zuguck- und Experimentierwert des Vorbildes nicht ganz erreicht wird: **Rollercoaster Tycoon**-Fans müssen **Zoo Tycoon** haben!

Tiergarten statt Biergarten – das perfekte Spiel für ungemütliche Herbsttage.

LEISTUNGS-CHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS



	800 x 600						1024 x 768						1280 x 1024					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

Zoo Tycoon belastet vor allem Grafikkarte und Hauptspeicher, weil viele einzelne Objekte (Tiere, Gebäude, Bodentexturen, Pflanzen, Besucher etc.) dargestellt werden müssen. In der höchsten Auflösung (1.280x1.024) ist ein flüssiges Spielen nahezu unmöglich. Faustregel: Je geringer die Zoomstufe und je größer der Park, desto schleppender der Bildaufbau und desto mehr Ruckler werden Sie beim Bewegen des Bildausschnitts registrieren. Die untere Schmerzgrenze stellt ein Celeron 433 mit TNT-2-Karte und 128MB RAM dar.

MAXIMALE DETAILS



	800 x 600						1024 x 768						1280 x 1024					
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 Oh je! Die Grafik sieht aber gar nicht schön aus. Na gut, erst mal die Tutorials spielen, die sich als gut gemacht und leicht verständlich erweisen.



2 Die ersten Szenarios sind gelöst, die ersten Zoos gebaut und es macht richtig Spaß. Die Vielfalt der Möglichkeiten motiviert zum Experimentieren.



3 Problemlos errichten Sie inzwischen Gehege, bauen die Grundstrukturen der Zoos auf und freuen sich regelmäßig über tierischen Nachwuchs, den Sie verkaufen können.



4 Inzwischen hat man seine Bauweise optimiert und kassiert dafür Preise ab, löst die Szenarien recht souverän und sieht kaum noch etwas Neues.



5 Dafür fallen jetzt Designmängel und kleinere Fehler auf, die man vorher in der ersten Begeisterung nicht gesehen hat. Nicht wirklich dramatisch, aber ärgerlich.



6 Im Endlosspiel bauen wir nach der gelösten Kampagne einen riesigen Traumzoo und kassieren jede Menge Auszeichnungen und Preise dafür.

IM WETTBEWERB

	SimCity 3000	Rollercoaster Tycoon	Zoo Tycoon
GRAFIK	**48**	**59**	**53**
Detailreichtum Spielwelt	75	79	72
Detailreichtum Objekte	22	67	62
Vielfalt der Spielwelt	54	81	83
Animation	26	81	71
Effekte	64	46	29
SOUND	**66**	**80**	**76**
Musik	56	74	59
Soundeffekte	76	86	88
Stimmen/Kommentar	–	79	81
STEUERUNG	**81**	**85**	**85**
Bedienungskomfort/Navigation	85	87	85
Präzision der Steuerung	72	81	83
Übersichtlichkeit/Perspektive	86	86	86
ATMOSPHÄRE	**75**	**83**	**80**
Spannung/Überraschungen	68	79	75
Story/Dialoge/Kommentare	–	–	–
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	82	87	85
Inszenierung	74	83	79
SPIELDESIGN	**75**	**81**	**80**
Einsteigerfreundlichkeit	88	88	88
Abwechslung	73	85	81
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	76	75	79
KI der Computerfiguren	80	86	76
Spieltiefe	70	78	73
Innovation/Originalität	62	74	81
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**–**	**–**
Auswahl an Modi	–	–	–
Unterstützung seitens Hersteller	–	–	–
Interaktion/Kommunikation	–	–	–
TEST-AUSGABE:	PCG 03/99	PCG 04/99	
WERTUNG:	79	78	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik:
+ Schöne Animationen der Tiere
– Schwache Animationen der Menschen
– Insgesamt sehr grob und beim Zoom pixelig

Sound:
+ Realistische Tiergeräusche
– Keine Musik im Spiel

Steuerung:
+ Durchdachte Menüstruktur
+ Logischer Bildschirmaufbau

Atmosphäre:
+ Tiere reagieren auf jede Änderung im Gehege
+ Kreativität wird mit Preisen belohnt
+ Viele Gestaltungs- und Ausschmückungsmöglichkeiten

Spieldesign:
+ Unverbrauchte Spielidee
+ Abwechslungsreiche Missionsziele
– Teilweise unlogisches Verhalten der Computerfiguren (haben Hunger, gehen aber nicht essen, etc.)
– Zu wenige Optionen für Mikromanagement (genaue Zuweisung der Arbeitsbereiche und Tätigkeiten für Tierpfleger und Servicepersonal)

TESTURTEIL ZOO TYCOON

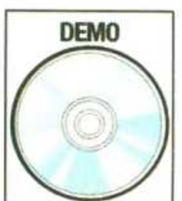
ENTWICKLER Blue Fang Games
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. DM 95,-
TERMIN 8. November 2001
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HDD: 400 MB
EMPFOHLEN Pentium IV 1.400, 256 MB RAM, HDD: 550 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL · Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1 · Netzwerk – · Internet – · 1 Spieler pro Packung

73

GRAFIK	53%
SOUND	76%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	–







Stronghold

Die Stronghold-Testversion in der vergangenen Ausgabe von PC Games hatte ein paar Dellen in der Krone. Die meisten davon haben die Entwickler inzwischen ausgebeult. **Ein Nachtest.**

Lobenswert: Weil der umfassende Test von **Stronghold** in der vergangenen Ausgabe von PC Games einige Schwachpunkte zutage förderte, versprachen die Programmierer, noch einmal in die Tasten zu hauen und bis zur Verkaufsversion vieles zu verbessern. Die liegt mittlerweile vor und musste sich erneut auf dem Prüfstand von PC Games beweisen. Seit damals haben die Entwickler unter anderem die Missionen neu ausbalanciert, das Wirtschaftssystem verfeinert, den Mehrspielermodus finalisiert, ein paar zusätzliche optische Schmankerln eingebaut und vor allem dem Computergegner einige erweiterte Strategien mit auf den Weg gegeben.

In **Stronghold** schwingen Sie sich auf den Thron eines mittelalterlichen Potentaten und ziehen riesige Festungen hoch, die Sie regelmäßig gegen feindliche Truppen verteidigen müssen. Per Mausklick stampfen Sie Milchfarmen, Apfelplantagen oder Bäckereien aus dem Boden, die die Vorratskammern füllen. Steinbrüche und Holzfäller liefern Material für Manufakturen und die Mauern Ihrer Festung. Damit Sie die mit Bogenschützen, Pikenieren und Schwertkämpfern bemannen können, müssen Sie Eisenminen, Schmieden und Pfeilmachereien errichten und Steuern eintreiben. Letzteres sehen Ihre Untertanen natürlich weniger gern. Sind die Abgaben zu hoch, versiegt der Strom neuer Arbeiter und Ihre Produktionsbetriebe verwaisen schließlich. Nur wenn ihre Mägen gut gefüllt sind, zahlen die Bauern ohne Murren. So weit, so Aufbauspiel. Strategie kommt ins Spiel, wenn der Computergegner eine Belagerungsarmee losschickt, die die Festungswälle auf Festigkeit prüft. Über Sturmleitern dringen Kämpfer mit Streitkolben und Lanzen in den Burghof vor, Belagerungstürme wer-den herangekarrt, Rammböcke angeschoben, Katapulte und Ballisten beharken die Verteidiger. Die wehren sich nach Kräften: Siedendes Öl vertreibt allzu vorwitzige Schwertkämpfer, Bogenschützen setzen Teergräben in Brand, Pfahlfallen versperren Rittern den Weg, Armbrustpfeile regnen von Rundtürmen und Wehrmauern. Jetzt zeigt

Pikeniere von links, Hellebardiere von rechts: Die Ritter der Verkaufsversion **beherrschen auch Zangenangriffe** - im Gegensatz zu ihren älteren Kollegen.



STURMANGRIFF Hin und wieder wechseln Sie auf die Seite der Angreifer und belagern selbst Burgen.



NOTLÖSUNG Nicht immer stehen ausreichend Steinquader zur Verfügung. Zur Not tun es auch Holzpalisaden.



GLÜCKSBURG Auch historische Festungen wie die Glücksburg in Schleswig-Holstein können Sie belagern.

sich, wie gut Sie sich als Burgherr geschlagen haben. Nur wenn Sie genügend Vorräte gebunkert haben, die Wände stark genug sind und Ihre Rüstungsindustrie beständig Truppennachschub ausspuckt, können Sie die immer wiederkehrenden Attacken zurükkschlagen. In den 23 Schlachten der Militärkampagne sind Sie nicht immer in der Defensive. Manchmal wechseln Sie selbst auf die Seite der Angreifer und müssen eine Festung des Computergegners erstürmen. Friedliebende Naturen können sich darüber hinaus in sechs Missionen der Herausforderung stellen, gut geölte Wirtschaftskreisläufe aufzubauen oder feuerfeste Innenhöfe zu konstruieren.

Internet- und Netzwerkstrategen werden sich freuen: Bis zu acht Spieler können auf neun (leider recht kleinen) Multiplayer-Karten gegeneinander antreten und um die Wette Burgen basteln, Belagerungen planen und sich Scharmützel um Rohstoffvorräte liefern. Besonders spannend ist der King-of-the-Hill-Modus, in dem sich vier Burgherren um einen zentralen Berg streiten. Schade, dass Mehrspielerpartien via Internet hin und wieder instabil werden. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



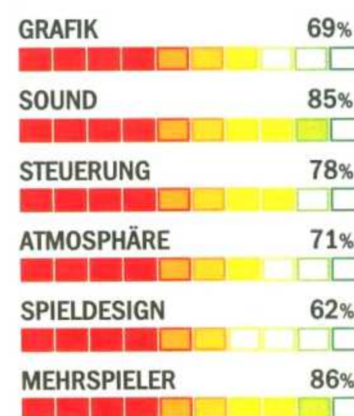
Operation gelungen: Aus Stronghold ist ein richtig gutes Aufbau-Strategiespiel geworden.

Meine Glückwünsche an die Firefly Studios: Mit **Stronghold** ist den Briten ein selten gutes Erstlingswerk geglückt, das vor allem Nachwuchs-Strategen begeistern wird. Im Vergleich zur ersten Testversion agiert der Computergegner in der finalen Ausgabe sehr viel cleverer, was die Schlachten ein ganzes Stück spannender macht. Perfekt ist er natürlich nicht, die Angreifer tappen regelmäßig in die gleichen Fallen. Doch allein schon jene auszutüfteln, macht mir diebisch Freude. Was ich allerdings immer noch kritisieren muss, ist der auf die Dauer etwas eintönige Spielablauf. So bis zur Hälfte der Kampfkampagne macht **Stronghold** süchtig, danach geht die Motivation mangels neuer Herausforderungen etwas in den Keller. Aber dafür gibt's ja den Mehrspielermodus, der eine willkommene Abwechslung zu den üblichen **Age of Empires**-Schlachten darstellt. Wenn die Firefly Studios ihren bisherigen Kurs fortsetzen, wird **Stronghold 2** der Hammer. Und das kommt garantiert, wetten?

TESTURTEIL STRONGHOLD

84

ENTWICKLER Firefly Studios	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 770 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 770 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8



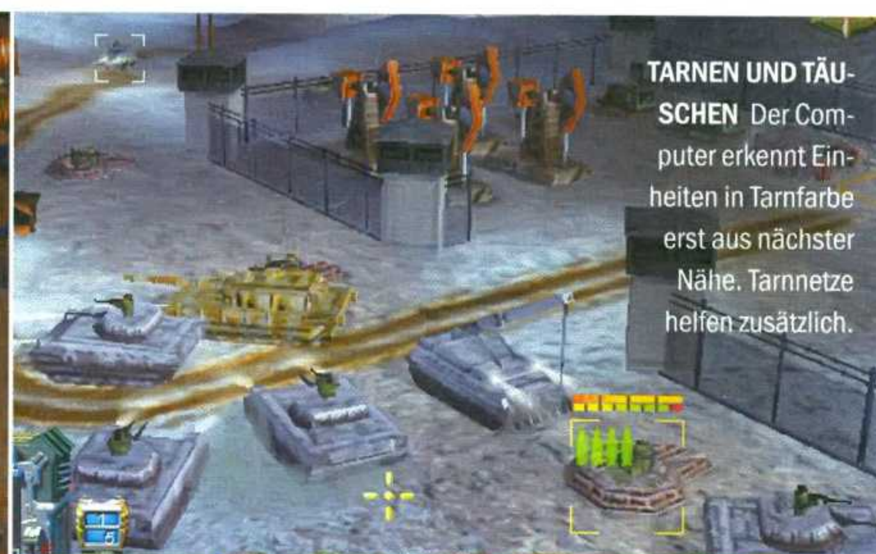
GRAFIK	69%
SOUND	85%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	86%



World War 3



FEUERWERK Die Explosionen gehören zu den Highlights der aufgebohrten Earth-2150-Grafikengine. Ansonsten herrscht Tristesse.



TARNEN UND TÄUSCHEN Der Computer erkennt Einheiten in Tarnfarbe erst aus nächster Nähe. Tarnnetze helfen zusätzlich.



MASSENAUFLAUF Ein Tankrush ist die Garantie für einen Erfolg. Die niedrige KI kann den Massen nichts entgegensetzen.

Nach einer kurzen Wartezeit gibt es den Dritten Weltkrieg nun doch. **Mit bedrückend glaubhaftem Hintergrund.**

In **World War 3** kämpfen Amerikaner, Russen und Iraker um die letzten Ölreserven. Jeder auf seine Art: Die USA setzen auf teure Hightech-Waffen Baujahr 2001, Russland auf zahlreiche, solide Stahlriesen der 70er-Jahre und der Irak auf alles, was er in die Finger bekommt – inklusive der in Terrorcamps ausgebildeten, sprengstoffbeladenen Selbstmordeinheiten.

Der Kampf um das schwarze Gold gestaltet sich erfrischend abwechslungsreich. In den insgesamt 21 Missionen muss der Spieler einzelne Generäle durch feindliches Gebiet steuern, Ölfelder einnehmen, Truppen zusammenlegen, getarnte Basen zerstören, feindliche Einheiten jagen und vieles mehr. Da es zusätzlich zu den Standardelementen eines Echtzeit-Strategiespiels Nachschub, Tunnelsysteme und Militärforschung zu beachten gilt, gehört **World War 3** zu den anspruchsvolleren Spielen des Genres. Ein umfangreiches Tutorialsystem erleichtert den Einstieg in Spiel und Taktik, letztendlich ist es dann aber doch der Tankrush, der in den meisten Missionen zum Erfolg führt.

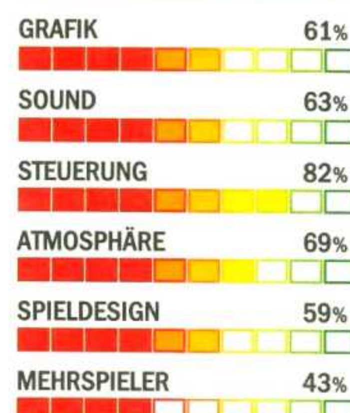
Die Spielbarkeit der Einsätze leidet allerdings arg unter den umständlichen Baumenüs und unter den winzigen Knöpfen, mit denen man Zugriff zu Forschungs- und Infobildschirmen erhält. Dass die unzeitgemäß farblose und kontrastarme 3D-Grafik für erfreulich viel Übersicht auf dem Schlachtfeld sorgt, ist da leider auch schon egal.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL WORLD WAR 3

ENTWICKLER Reality Pump	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 2 300, 32 MB RAM, HDD: 200 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 3 500, 128 MB RAM, HDD: 800 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

72



GRAFIK	61%
SOUND	63%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	43%

MEINUNG
HARALD WAGNER

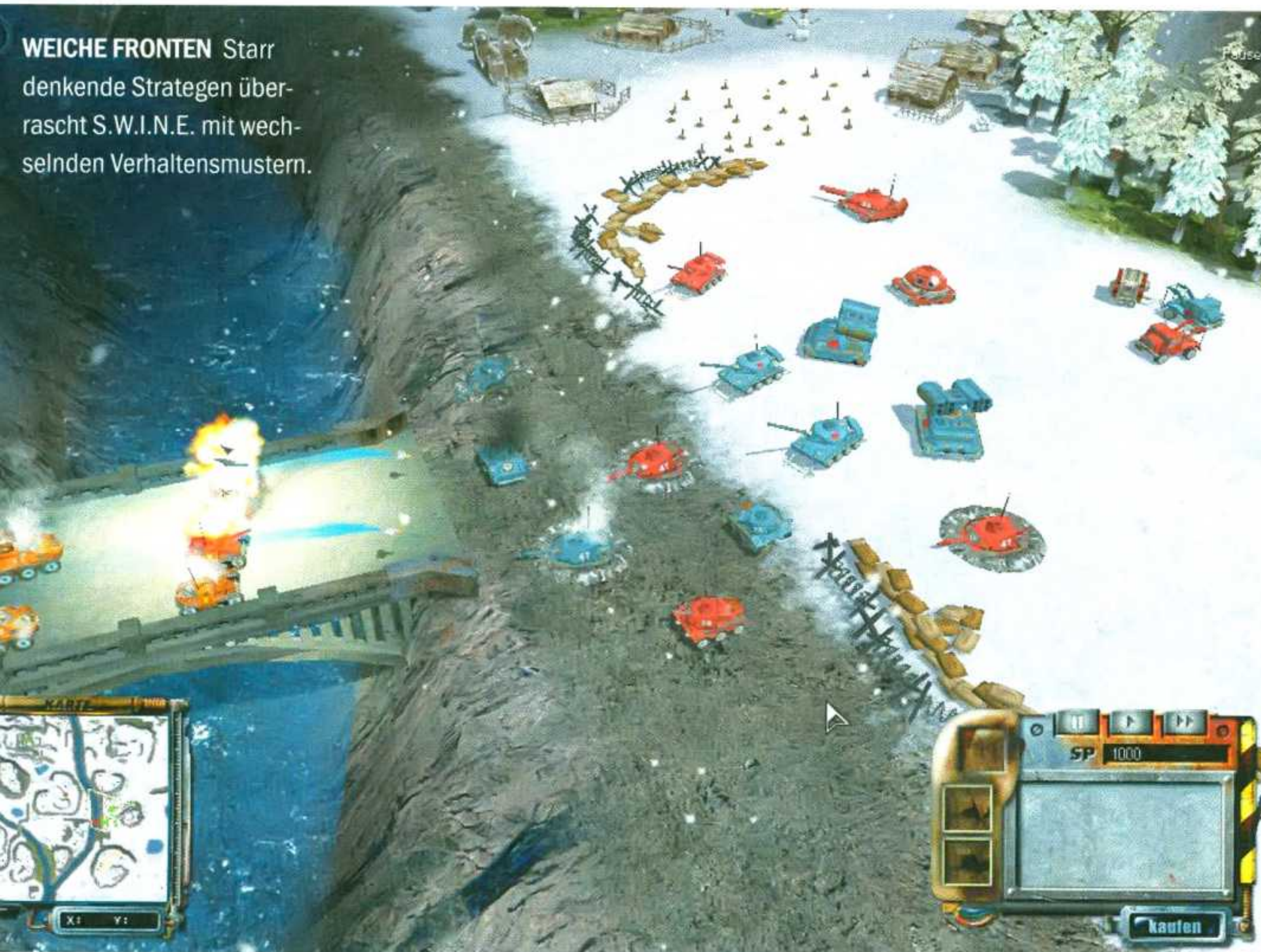


World War 3 setzt vor allem auf Skripts und allwissende Gegner.

World War 3 verzichtet überraschenderweise auf die spieltypische Schwarzweiß-Malerei: Hier sind nämlich alle böse. Die USA stürzen die Welt aus Habgier in einen Krieg, die Russen fallen allen Parteien in den Rücken und die Iraker schrecken vor Terroranschlägen nicht zurück. Zu Zeiten eines amerikanischen Engagements im Nahen Osten ist diese Hintergrundgeschichte allerdings reichlich beklemmend. Das Spiel selbst präsentiert sich ähnlich unpersönlich wie **Conflict Zone**, wobei Letzteres mit einer guten künstlichen Intelligenz und einer ordentlichen Benutzerführung überzeugen kann – **World War 3** setzt hingegen vor allem auf Skripts und allwissende Gegner. Das mag zwar für spannende Missionen sorgen, gleichzeitig hinterlässt dies beim Spieler aber auch das schale Gefühl, nicht besonders fair behandelt zu werden.



S.W.I.N.E.



WEICHE FRONTEN Starr denkende Strategen überrascht S.W.I.N.E. mit wechselnden Verhaltensmustern.



PECH UND PANNEN Zwischensequenzen sorgen für gute Laune.

NACHTFAHRT Der Flughafen, gerade eingenommen, liegt im Dunkeln. Am Geschehen leidet die Übersicht zugunsten der Schönheit.

Echtzeit-Taktik ohne Weltkrieg: Hier ballern Comic-Figuren aufeinander – **Charakterschweine gegen Hasenbraten.**

Im Hasenland sprießen Möhren wie Hollandgemüse. Bei den Schweinen lungern unterdessen Arbeitslose auf der Straße. Zudem wird das Futter knapp. Da schwingt sich einer zum Ringelschwanzdiktator auf und mobilisiert das Heer, um die dauermampfenden Nachbarn auszurauben. Sie führen die Feldzüge beider Parteien. Ratsam ist es, zunächst auf Seiten der Karnickel loszuhoppeln – durch das Auftragsdesign liegt da der Schwierigkeitsgrad niedriger, obwohl die zwei Armeen beinahe identisch sind. Erst schicken Sie wenige Panzer auf Wiesen, wo vorher wüste Schlachten getobt haben: Im Gras leuchten Brandflecken, Wracks rauchen noch. Die letzten versprengten Säue lassen Sie in DIN-A-mächtig-Explosionen vergehen, wobei die Seelen als schweinsgesichtige Wolken aufsteigen. Zur Untermalung sagen Ihre Truppen humorige Triumphsprüchlein auf. Die Veteranen kriegen Erfahrungspunkte, was sie für den nächsten Einsatz stärker macht. Dann kaufen Sie noch Extras wie Ferngläser oder Turbos sowie neue Fahrzeuge – Späher, Artillerie und Raketenwerfer. Je nach Gelände ordnen Sie unterschiedliche Formationen an. Der taktische Anspruch steigt steil, sobald Sie Brücken besetzen, Radarstationen sprengen, Versorgungskonvois abfangen und Bergwerke einnehmen wollen. Leider funktioniert **S.W.I.N.E.** nicht mit Voodoo-Grafikkarten! DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL S.W.I.N.E.

81

ENTWICKLER Stormregion	**ANBIETER** Fishtank
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 1.000 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 866, 256 MB RAM, HD: 1.000 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

GRAFIK	86%
SOUND	81%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	82%

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Tuntenhasen und Wildsäue kommandiere ich lieber als grausig ernste Truppen.

Die Häschen und Ferkel führen einen Krieg, in dem ich Weitblick und Bedächtigkeit brauche. Bis zum Ende werden die Missionen schwieriger: Offene Duelle im Kleinen wandeln sich zu Versteckspielen auf uneinsehbarem Terrain, an denen sich immer mehr Einheiten beteiligen. Lösbar bleibt **S.W.I.N.E.** – dank Pause-Funktion sogar ohne Herzrasen – so lange Sie strategische Regeln beachten, wie Truppen aufzustellen sind: Panzer, die sich in den schützenden Boden graben können, gehören nach vorne. An die Flanken kommen flinke Geräte für bienenstichartige Attacken. Dahinter haben langsame Raketenwerfer ihren Platz und in letzter Reihe steht die Artillerie mit ihrer großen Reichweite. Larifari-Taktik bringt hier so wenig Erfolg wie im „erwachsenen" **Sudden Strike**. Tuntig sprechende Hasen und Schweine mit Seemannshumor lockern das Ganze aber putzig auf.








Reality pump



JoWooD
Productions



Myth 3



FEUER FREI Der Zauberer schießt Feuerbälle, die beim Aufprall gleich mehrere Fein-de erledigen.



EPISCHE SCHLACHTEN Schön in Szene gesetzt sind die Gefechte. Am Ende ist der Boden von Pixelblut getränkt.

Ein altes Spielprinzip funktioniert zum dritten Mal: **Myth 3 lässt Fans Freudentränen weinen.**

Im Gleichschritt nähern sich die Dämonen den königlichen Truppen. Doch weit kommen sie nicht: Die Bogenschützen auf dem Hügel in der Nähe dezimieren die gegnerische Vorhut trotz Gegenwind rasch. Der Rest ist für die Krieger an der Front ein leichtes Spiel. Die Schlacht ist gewonnen, eine treibende Erzählerstimme führt die Story in einer Zwischensequenz fort und der nächste der insgesamt 25 Levels beginnt. Alles ist also beim Alten geblieben. In **Myth 3** haben auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad im Gegensatz zum ersten Teil auch Einsteiger eine Chance, während Profis auf der härtesten Stufe gefordert werden. Das Truppen-Management ist dank kluger Hotkey-Ausstattung, verständlicher Kameraführung und auf Wunsch gedrosselter Spielgeschwindigkeit eine Leichtigkeit: Da lassen Sie auf Knopfdruck brennende Pfeile durch die Luft zischen, beschwören Feuerbälle oder heilen angeschlagene Truppen – und das alles, während die Kämpfe in Echtzeit toben. Wie immer, wenn Basis- und Einheitenbau standardmäßig wegfallen, ist die Koordination Ihrer Haudegen der Schlüssel zum Sieg: Wer Höhenunterschiede und Engpässe in der Landschaft geschickt ausnützt und seine Truppen sinnig formiert, gewinnt. Die Fernkämpfer gehören auf Plateaus, die Krieger an die Front. Stirbt der Held in einer Mission, ist selbige verloren. THOMAS WEISS

TESTURTEIL MYTH 3

ENTWICKLER Mumbo Jumbo
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch

	BENÖTIGT	EMPFOHLEN
	Pentium II 400	Pentium III 600
	64 MB RAM	128 MB RAM
	HD: 550 MB	HD: 550 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

80

GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	81%

MEINUNG
THOMAS WEISS



Für Fans ändert sich nichts: Das Spielprinzip wird fortgeführt, nur die Grafik ist schöner geworden.

Das typische **Myth**-Spielprinzip hat auch im dritten Teil nichts von seinem Charme eingebüßt, obwohl sich Änderungen auf die Kosmetik beschränken: Sämtliche Figuren bestehen nun aus Polygonen – wer um Sie herumzoomt, darf jedes Detail aus allen Perspektiven bestaunen. Besonders angetan haben es mir außerdem die Zwischensequenzen: Die Entwickler beweisen, dass das Zusammenspiel von aufregender Stimme und exzellenter Musikuntermalung so effektiv sein kann wie bewegte Bilder. Aber dem **Myth**-Kenner erzähle ich da wahrlich nichts Neues, denn all das gab's, abgesehen von der aufpolierten Grafik, schon in den Vorgängern. Warum also zugreifen? Ganz einfach: Weil **Praetorians** noch auf sich warten lässt und **Myth 3** neben **S.W.I.N.E.** und **Sudden Strike** das derzeit beste Echtzeit-Taktikspiel ist.







Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache



STANDARDPROGRAMM Das Fundament eines jeden erfolgreichen Einsatzes ist eine gut ausgebaute und verteidigte Basis.





LOS ANGELES Der erste Schauplatz von Yuris Rache ist Hollywood mit seinen abgedrehten Stars.

Wer braucht Innovationen, wenn eine Wiederholung Spaß machen kann? C&C perfektioniert dieses Konzept.

Es herrscht Frieden zwischen den Sowjets und den Alliierten, was Yuris Weltherrschaftsgelüste arg gefährdet. Doch das wahnsinnige Genie stellt sofort eine eigene Armee auf die Beine und attackiert seine alten Kameraden und die Alliierten.

In 14 Solomissionen kämpft man gegen den Wahnsinnigen, der vor allem auf die bereits bekannten Psycho-Einheiten setzt. Yuri-Klons und Psycho-Tower steuern Gegner fern, Genmutatoren machen aus Feinden dauerhafte Verbündete. Die anderen als „neu" angepriesenen Einheiten, sind unter anderem Namen und Aussehen bei Sowjets und Alliierten längst etabliert. Im Gegenzug haben die Alliierten nun gegen Psycho-Attacken immune Roboter, die Sowjets ebenfalls immune Volkshelden. Zusätzlich gibt es die alliierte Kampffestung, die selbst gepanzerte Einheiten einfach zermalmt, und den sowjetischen Belagerungshubschrauber, der gegen Infanterie und Gebäude einsetzbar ist.

In **Yuris Rache** gibt es zwei Missionsziele: Entweder macht man die gegnerische Basis platt oder dringt zu einem bestimmten Punkt auf der Karte vor. Es sind die Schauplätze, die für Abwechslung sorgen. So tauchen in Hollywood Zivilisten namens Stallone und Frankenstein auf – eine willkommene Bereicherung der eigenen Armee. In Ägypten trifft man hingegen auf bösartige Mumien, die mit hohem Aufwand in die gegnerischen Reihen gelockt werden können. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
AR 2 – YURIS RACHE

82

ENTWICKLER Westwood	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 70,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 200, 32 MB RAM, HD: 550 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 550 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	64%
SOUND	76%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	68%

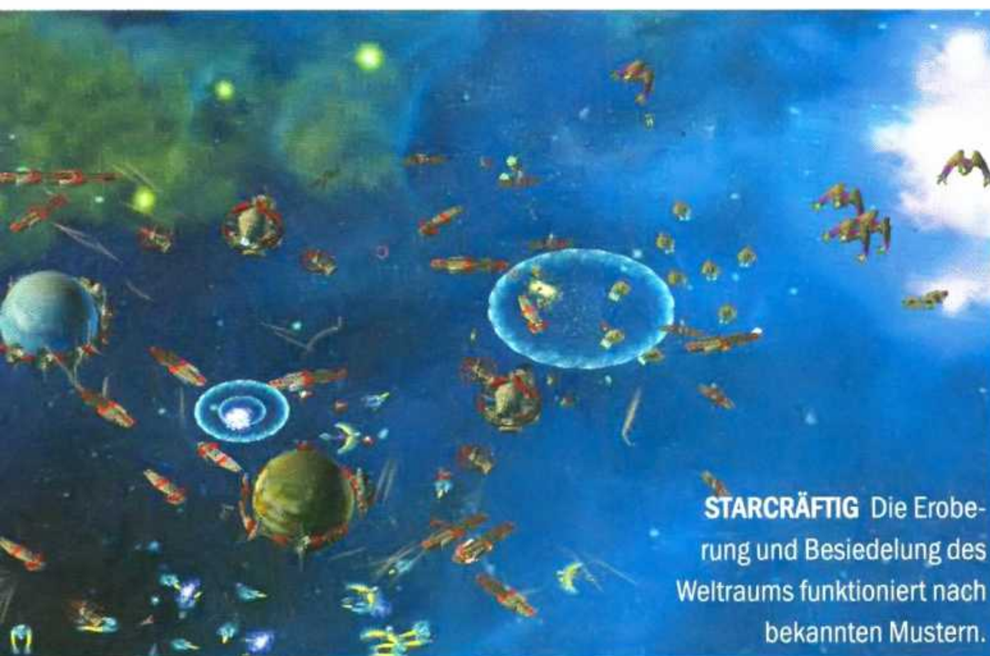
MEINUNG
HARALD WAGNER



Die Gegner und auch die eigenen Einheiten sind nicht mit Weisheit gesegnet.

Wer **Yuris Rache** oder irgendein anderes Produkt der **C&C**-Reihe kauft und sich anschließend darüber ärgert, dass es immer wieder das gleiche Spiel ist, sollte anfangen, aus der Historie zu lernen. Wie immer glänzen die Gegner mit Unbeholfenheit und auch die eigenen Einheiten sind nicht mit Weisheit gesegnet, aber dennoch können die Missionen auch dank der witzigen Hintergrundgeschichte für jede Menge Kurzweil sorgen. Denn **Yuris Rache** ist ein typisches Echtzeit-Strategiespiel, das dem Spieler keine ausgefuchsten Feldherrenkünste abverlangt, sondern den Schwerpunkt der Missionen konsequent auf Action und Spaß legt. Echte Strategien benötigt man in **Yuris Rache** nicht und die neuen Einheiten sind viel zu unbedeutend, als dass sie die schief liegende Mehrspieler-Balance von **Alarmstufe Rot 2** verändern könnten.

Conquest: **Frontier Wars**



STARCRÄFTIG Die Eroberung und Besiedelung des Weltraums funktioniert nach bekannten Mustern.

Unter Sternen kämpfen Sie gegen **Space-Insekten und Mördercomputer.**

Sie wissen, dass **Conquest** Strategie nach Ihrem Geschmack ist, wenn das Zauberwort **Starcraft** in Ihnen die Lust weckt, fremde Galaxien zu erobern und zu besiedeln. Darum geht es hier nämlich auch: Die Mantis, eine Art Riesenkäfer, und Computerkreaturen namens Celareon machen in ehemals friedlichen Weltraumquadranten Terz. Darauf werden Sie mit dem Kommando der menschlichen Flotte betraut, um für Ruhe im Karton zu sorgen. Ihr erster Schritt ist es, eine Basis aufzubauen, indem Sie Sensoren, Labors und Fabriken in den Orbit von abseits gelegenen Planeten schießen. Rohstoffe für die Produktion gewinnen Sie aus dem Inneren der Himmelskörper. Die Steuerung läuft komfortabel über die Maus und sauber geordnete Menüs, was auch gilt, wenn Sie über eine so stattliche Zahl an Jagdgleitern, Fregatten und Jet-Trägern verfügen, dass Sie die Befriedung starten können. 16 durch Wurmlöcher verbundene Sektoren pro Schlacht, variantenreich agierende Feinde und Extras wie Tarnvorrichtungen machen die Kämpfe so spannend wie schwierig. Woran es hakt? Eine Kampagne ist zu wenig, die Story langatmig inszeniert und die Grafik trist. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
CONQUEST: FRONTIER WARS

ENTWICKLER Digital Anvil	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 333, 64 MB RAM, HD: 250 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 640 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

73

Kategorie	Wertung
GRAFIK	69%
SOUND	72%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	71%





America Add-on



TAXI! Die gepanzerten Kutschen der Mexikaner halten einiges aus: Einheiten lassen sich damit perfekt transportieren.

Neues im Westen: **Weiße Männer bringen America-Nachschub** in Form eines Add-ons.

Der Westen wird wilder im Add-on zu **America**, wo sich erneut Indianer, Desperados, Amerikaner und Mexikaner auf einem isometrischen Schlachtfeld in Echtzeit bekriegen: Teils wegen der vier neuen Einheiten pro Volk (Rothäute bilden jetzt teure, aber starke Tomahawkwerfer aus, die Mexikaner schicken Truppen mit gepanzerten Kutschen ins Getümmel), teils wegen der immer noch verworrenen Steuerung. Die Figuren tanzen wie schon im Hauptprogramm ungewollt im Kreis, gehen wegen der unausgereiften Kollisionsabfrage wie Geister ineinander über und tun nie 100%ig das, was sie eigentlich sollen. So werden die acht neuen, ohnehin sehr anspruchsvollen und umfangreichen Missionen nicht gerade einfacher. Chancengleichheit dagegen herrscht in den zuvor stiefmütterlich behandelten Mehrspielerpartien: Auf den 30 neuen Multiplayer-Karten dürfen Sie sich mit maximal acht Spielern gleichzeitig austoben, auf Wunsch diesmal auch im Internet. Außerdem dabei: Ein Editor zur Erstellung weiterer Karten. Abschließender Hinweis: Auf unserem Testrechner kam es in der uns vorliegenden Verkaufsversion noch häufig zu Abstürzen. Geduldige warten auf einen Patch. THOMAS WEISS

TESTURTEIL AMERICA ADD-ON

ENTWICKLER Related Designs | **ANBIETER** Data Becker

PREIS Ca. DM 40,- | **TERMIN** Erhältlich

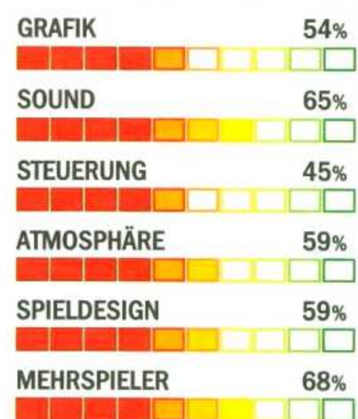
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 60 MB | **EMPFOHLEN** Pentium III 450, 128 MB RAM, HD: 60 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

65



GRAFIK	54%
SOUND	65%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	68%



Cossacks: The Art of War



AUFBAU HIER ... In manchen Missionen errichten Sie Städte, müssen diese später verteidigen.



... POSITIONSKAMPF DA In anderen stehen Sie dem Feind gleich auf offenem Feld gegenüber.

Und obendrauf die Sahne: **Ein Haufen Zugaben** für den Überraschungshit.

Die Vielfalt, mit der **Cossacks** etwa den 30-jährigen Krieg oder den Unabhängigkeitskampf der Kosaken in der Ukraine nachstellt, hat den **Age of Empires 2**-Konkurrenten erfolgreich gemacht. Da stehen Sie manchmal direkt mit einer Streitmacht vor der Tür Ihres Gegners. In anderen Missionen ziehen Sie Großstädte samt Handels- und Militärstruktur hoch, bis jemand die Eroberung versucht. Wer Filme wie **Braveheart** oder **Der Patriot** mag, jubiliert über häufige Treffen gewaltiger Truppenverbände. An diesem Konzept hält auch der Zusatz **The Art of War** fest. In fünf neuen Feldzügen von Preußen, Österreichern, Sachsen, Algeriern und Polen sowie in sechs Einzelaufträgen können Sie Ihr bislang angeeignetes Führungsvermögen richtig testen – die Anspruchslatte wurde nämlich höher gelegt. Dank Feintuning an der Steuerung erhalten Ihre Soldaten Befehle schneller. Neuerdings sind die Jungs außerdem im Stande, zu patrouillieren; derweil besetzen Arbeiter Minen automatisch. Bayern und Dänen vergrößern die Völkergemeinschaft, sechs weitere Schiffe die Flotten und sechs Karten das Mehrspielerangebot. DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL COSSACKS: THE ART OF WAR

ENTWICKLER CDV | **ANBIETER** CDV

PREIS Ca. DM 60,- | **TERMIN** 16.11.2001

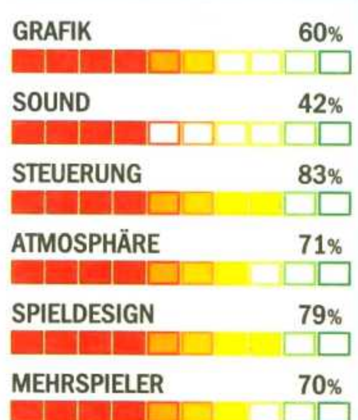
SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 500 MB | **EMPFOHLEN** Pentium 333, 64 MB RAM, HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

77



GRAFIK	60%
SOUND	42%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	70%

PC Games Award STRATEGIE 12/2001

VIDEO

TIPPS & TRICKS

Fußballmanager 2002

Mein lieber Herr Fußballverein: Bundesliga-Lizenz, Anstoß-3-Entwickler, Rudi-Assauer-TV-Spots - Electronic Arts geht ganz schön ran und erhöht das Pressing auf Anstoß 3. Geht die Taktik auf?

Undankbares Pack! Da spendiert man den Fanclubs teure Sonderzüge und Freikarten für das Auswärtsspiel bei Energie Cottbus – und trotzdem sinkt die Beliebtheit wegen des dünnen Unentschiedens. Der Präsident quält sich in Interviews ein wenig überzeugendes „Wir stehen voll hinter unserem Trainer" heraus. Dann ziert sich Herr Amoroso, seine Unterschrift unter die Vertragsverlängerung zu setzen, weil ihm kein Stammplatz zugesichert wird. Und dann hat auch noch Schlussmann Lehmann heimlich in der Kabine geraucht; als wir ihm daraufhin eine saftige Geldstrafe aufbrummen und auf die Bank verbannen, hängt der Haussegen bei der Borussia endgültig schief. Doch wenn sich beim Erreichen eines UEFA-Cup-Platzes oder beim in letzter Sekunde verhinderten Abstieg selbst gestandene Mannsbilder freudetrunken in den Armen liegen, hat sich die Schufterei allemal gelohnt.

Der **Fußballmanager 2002** stammt im Kern vom gleichen Team, das sich bereits die **Anstoß**-Folgen **1** bis **3** ausgedacht hat; Die Herkunft merkt der Kenner an vielen Details – seien es der Datenbank-Editor, das launige Fußball-Quiz, die hartnäckigen Interview-Fragen und der nicht nur bei Zufallsereignissen aufblitzende, augenzwinkernde Humor. Unterschied zu **Anstoß 3**: Die Atmosphäre im **Fußballmanager 2002** profitiert von offiziellen Lizenzen. Die Bayern, der HSV, Kaiserslautern, Schalke, Leverkusen – schon beim Spielstart strahlen einem die vertrauten Wappen entgegen; später im Spiel verschiebt man die Kirstens, Zé Robertos und Sergios nach Belieben auf dem Spielfeld oder scheucht sie beim Dauerlauf um die Aschenbahn. Für ein ähnlich wirklichkeitsnahes Erlebnis müssen Sie in Spielen wie dem **Bundesliga Manager X**, dem **Kicker Fußballmanager 2** und **Anstoß 3** extra den Editor anwerfen oder sich Datensätze aus dem Netz herunterladen – beim **Fußballmanager 2002** ist die Bundesliga im Preis enthalten.

Bevor Sie in das Haifischbecken Profi-Fußball hüpfen, werden Sie erst mal ausgefragt: Wie heißen Sie? Wann sind Sie geboren? Welchen Verein wollen Sie übernehmen? Und dann sollen Sie auch noch Eigenschaftspunkte auf Tugenden wie Motivationsfähigkeit oder Trainingsgestaltung verteilen. Diese Werte können Sie wie bei einem Rollenspiel im Lauf der Zeit steigern – was tüchtig die Motivation anschiebt. Im Karriere-Menü lässt sich der aktuelle Manager-Status ablesen, der sich aus den (Miss-)Erfolgen errechnet; absolvierte Sonder-Aufgaben („Sorgen Sie dafür, dass ein Spieler innerhalb einer Saison mindestens 20 Tore schießt") bringen Extra-Punkte. Wer Brasilianer in seiner Mannschaft hat, sollte zwecks besserer Verständigung in seiner Freizeit Portugiesisch pauken. Die Italienisch-Stunden haben sich hingegen gelohnt, wenn Inter Mailand an die Tür klopft. Sie dürfen sogar heiraten, Kinder in die Welt setzen und sich private Reichtümer (Wohnungen, Sportwagen, Yachten etc.) gönnen.

In die einzelnen Abteilungen Ihres Vereins gelangen Sie



DIE RICHTIGE TAKTIK Wer sich bei Aufstellung, Training oder Taktik unsicher ist, aktiviert einfach den Co-Trainer.



HIER GEHT'S LANG Dieses übersichtliche Menü klappt heraus, sobald Sie mit dem Mauszeiger auf „Menü" klicken.

über eine Menüleiste, die sich hinter dem gleichnamigen Button verbirgt: Selbsterklärende Einträge wie Aufstellung, Taktik, Training, Finanzen, Stadion oder Transferliste weisen den Weg in die entsprechenden Ressorts. Ein Klick auf „Fertig!" startet die Berechnung der folgenden Spielwoche; steht eine Begegnung an, dürfen Sie letzte Änderungen an Taktik und Aufstellung vornehmen. Die 3D-Sequenzen basieren auf einer **FIFA**-Engine älteren Datums und werden auch durch vier Kameraperspektiven und Töpperwien-Sprüchlein nicht besser. Da mag manchem das pure Ergebnis lieber sein. Guter Kompromiss: der Textmodus (siehe Kasten). In den Halbzeitpausen dürfen Sie donnernde Ansprachen loswerden, allerdings keine Einzelgespräche führen.

Großer Trumpf des **Fußballmanager 2002**: Die Übersichtlichkeit. Trainingsfortschritte werden aufgeschlüsselt und sind deshalb nachvollziehbarer als bei anderen Manager-Spielen. Außerdem gibt es nach jeder Spielwoche eine Zusammenfassung mit den Änderungen in Sachen Fitness und Müdigkeit. Ein ausgefuchstes Berechnungssystem ermittelt dann aus Dutzenden von Werten (etwa Form, Moral, Eingespieltheit, Teamgeist, Nervenstärke usw.) die so genannte „Tatsächliche Spielstärke" jedes einzelnen

Spannung wie am Radio

Die 3D-Spielszenen sind technisch überholt und inhaltlich fade. Spannendere Alternative: der Textmodus. Schade: Während der Partie sind keine situationsabhängigen Gesänge, Pfiffe und Anfeuerungsrufe der Schlachtenbummler zu hören. Auch dies wird per Patch nachgereicht.

Ballbesitz, Ecken, Chancen und Mannschaftsstärken werden permanent eingeblendet.

In den beiden Aufstellungslisten werden verwarnte Spieler gelb gekennzeichnet.

Auswechslung und Taktik-Änderungen sind jederzeit möglich.

Hier haben Sie die Liga-Tabelle oder Spiel-Gruppe (bei Pokalspielen) im Blick – immer live und topaktuell. Alternativ können Sie die Spiel-Noten und Fitness-Werte aller 22 Mann anzeigen.

Wie bei einer Radio-Übertragung werden die Spielszenen hier ausführlich und durchaus packend beschrieben; Ecken, Elfmeter, Karten, Torchancen, Fouls, Konter – Ihnen entgeht keine entscheidende Szene. Kostenlose Updates sollen noch mehr Abwechslung bei den Texten bringen.

In entscheidenden Situationen blinken einige dieser zwölf Kommandos auf; wer rechtzeitig auf „Schuss" oder „Abspiel" klickt und es nicht gerade mit einem sturen Stürmerstar zu tun hat, kann so dem Glück ein bisschen nachhelfen.

JA, GUT ICH SAG MAL Überlegen Sie sich gut, was Sie auf die Reporterfragen antworten – Spieler, Präsidium und Fans hören genau hin.

STERNSTUNDEN Dank der drei Sternchen-Buttons (links) können Sie in Verhandlungen vorgefertigte Angebote angeben – spart Zeit.



ZUKUNFTSINVESTITION Arztpraxis, S-Bahn-Station, Jugendinternat: Alle Gebäude im Stadionumfeld bringen sportliche oder finanzielle Vorteile.

Kickers. Die kann vom Grundwert massiv abweichen. Typische Werte: Ein Weltklasse-Torwart wie Olli Kahn kommt anfangs auf 16 Punkte, Giovane Elber liegt bei 14,5, Carsten Jancker bei 11,5. Die Werte sind Ihrer Ansicht nach zu niedrig? Zu hoch? Kein Problem, Datenbank-Editor aufrufen, FC Bayern München anklicken, Spieler aussuchen und nach Belieben Werte und Aussehen ändern. Bei der Gelegenheit können Sie auch die – wenigen – Stadiennamen korrigieren, die aus rechtlichen Gründen umbenannt werden mussten (das Westfalenstadion heißt beispielsweise Ruhrpark). Das Stadionumfeld – etwa Parkplätze oder medizinische Abteilung – darf natürlich schrittweise ausgebaut werden. Anfangs bietet man seine Trikots und Schals noch in einer Art Kirmeswagen an, später lässt sich die Fan-Abzocke auch in spiegelverglasten Shops betreiben. Bei gefüllter Kriegskasse spricht nichts gegen den Bau einer komplett neuen Mega-Arena im Schalke-Format; ein vorausgehender Börsengang erleichtert die Finanzierung.

Fast in jedem Menü gibt es ein Kästchen zum Ankreuzen, mit dem Sie einzelne Aufgaben an Mitarbeiter delegieren können – damit überleben Einsteiger die Eingewöhnungsphase und Profis lassen sich Vertragsverlängerungen vom Geschäftsführer abnehmen. Trotzdem bleiben Sie über alle wichtigen Entwicklungen auf dem Laufenden – dank des bekannten EA-Mail-Systems (an dieser Stelle bitte ein Klimpern im Phrasenschwein des Warsteiner-Fußballstammtisches dazudenken). Mitarbeiter gibt es in verschiedenen Qualitätsstufen – klar, dass ein ehrenamtlicher Jugendtrainer günstiger kommt als ein ausgewiesener Experte mit Blick für künftige Deislers und Kehls. Prinzipiell ist die Jugendarbeit von großer Bedeutung: Wer Talente fördert, kann auf die Verpflichtung teurer Stars verzichten. Letztere werden in einer unspannenden Wer-bietet-mehr-Transfer-Verhandlung via EA-Mail eingekauft.

Wie bei jeder Management-Simulation besteht auch beim **Fußballmanager 2002** die Hauptaufgabe darin, umfangreiche Listen mit vielen Zahlen zu vergleichen – Spieler mit Spielern, Vereine mit Vereinen. Nervig: Wegen einiger verstreuter Infos ist man zum häufigen Hin- und Herspringen zwischen mehreren Menüs gezwungen; der direkte Vergleich zweier Spieler samt aller Eigenschaften, Trainingsziele, Vertragsklauseln etc. ist erst für ein Update vorgesehen. Dann folgen auch die Sortierfunktionen, die in einigen Menüs und Statistiken vermisst werden. Gleichzeitig sollen einige Mini-Bugs entschärft werden; in der Verkaufsversion erreicht die Zahl der Knochenbrüche pro Spieltag oft Skigebietsniveau. Die Programmierung nimmt allerdings noch einige Wochen in Anspruch; zu haben ist die Datei auf www.fm2002.de, bei www.pcgames.de sowie auf unserer Heft-CD/DVD – zusammen mit vielen weiteren nützlichen Tools. PETRA MAUERÖDER

TESTCENTER



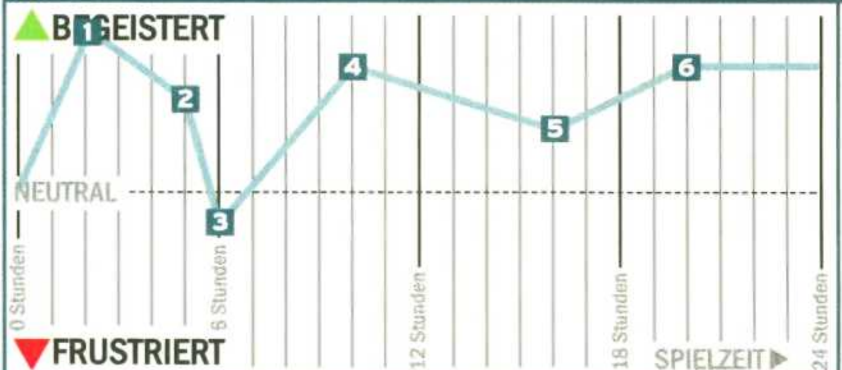
FEATURES

- Vereine und Spieler der 1. und 2. Bundesliga
- Spielszenen in 3D oder Textmodus
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Datenbank-Editor
- Umfangreiche Automatisierungsfunktionen
- Spieler-Interviews
- Fußballquiz
- Neuartiges, nach oben offenes Stärken-Berechnungssystem
- Drei Spielmodi
- Vier Kameraperspektiven (Turm, TV nah etc.)

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Fußballmanager
Vergleichbare Spiele:	Anstoß 3, Bundesliga Manager X, Kicker Fußballmanager 2
Entwickler:	Electronic Arts
Vom gleichen Entwickler:	FIFA 2002, Bundesliga Stars 2001, NHL 2002
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstraße 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221-97582-0
Offizielle Website:	www.fm2002.de
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.electronicarts.de
Beste Fansite:	http://fm2002.gamigo.de/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (DM 2,42/Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 90,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch (58 Seiten)
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	30 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

PETRA MAUERÖDER



Was haben der **Fußballmanager 2002** und eine Banane gemeinsam? Ihre endgültige Reife erlangen beide erst beim Kunden. Hallenturniere, Spielerleihen, Geräuschkulisse im Textmodus, direkte Spielervergleiche – all das wird häppchenweise nachgereicht. Immerhin ist die Unterstützung von Entwicklerseite vorbildlich. Zwecks direktem Vergleich haben wir **Anstoß 3** nochmals installiert und intensiv gespielt – und ich muss sagen: Der **Fußballmanager 2002** macht mir trotz deutlich abgespeckter Feature-Liste einfach mehr Spaß. Mit der Betonung auf „einfach“ – alles ist ein bisschen schneller,

Nicht nur der Ball ist rund – auch der **Fußballmanager 2002.**

eleganter, übersichtlicher. Das liegt sicher auch daran, dass es fast keine kryptischen Icons gibt. Und dank des spannenden Textmodus muss ich mir auch nicht die öden (und spielerisch sinnfreien) 3D-Spielszenen antun. Für den Gegenwert eines Premiere-World-Monatsbeitrags bekommen Sie einen Fußballmanager mit viel Bundesliga-Flair und starker Langzeitmotivation.

CHRISTIAN MÜLLER



Schön ist er ja geworden, der **Fußballmanager 2002**. Doch wenn das so weitergeht, dann spielen sich Fußballmanager im Jahr 2005 immer noch so wie anno 1995. Erde an Electronic Arts, bitte antworten: Warum findet das Stadionum-

Trägt den Namen „EA Sports“ zu Recht: Der **Fußballmanager 2002** ist unser neuer Champion!

feld immer noch in Menüs und nicht im Aufbauspiel-Iso-Look statt? Was soll ich mit Spielszenen aus TV-Perspektive, aus denen noch nicht mal der Spielaufbau hervorgeht? Warum darf ich keine Missionen lösen („Retten Sie den 1. FC Nürnberg vor dem Abstieg“)? Wenn schon teure Bundesliga-Rechte, warum unterscheiden sich dann die Menüs nur durch das Vereinswappen in der linken oberen Ecke? Dennoch: Im krassen Gegensatz zu seinen Vorgängern trägt der **Fußballmanager 2002** das Prädikat „EA Sports“ zu Recht – und wird damit unser neuer Champion: Präsentation und Gameplay (auch über viele Saisons hinweg) sind einfach meisterlich.

LEISTUNGSCHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS



	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

Der **Fußball Manager 2002** unterstützt nur eine Bildschirmauflösung. Wer auf die vollen Details verzichten kann, wird mit einem 500er-System gut bedient sein. Empfehlenswert für volle 3D-Qualität mit allen Details wie Stadion- und Spielerschatten: eine 800-MHz-CPU und eine GeForce2. Wer sich über die langatmige Berechnung einer Spielwoche mit allen Begegnungen ärgert, sollte den Hauptspeicher aufstocken: 256 MByte RAM statt 128 MByte RAM machen sich bereits spürbar bemerkbar.

MAXIMALE DETAILS



	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 60er? Greuther Fürth? Oder doch Rapid Wien? Dank offizieller Lizenzen sind Vereine, Spieler und sonstige Daten weitestgehend „echt" – Atmosphäre-Pluspunkt!



2 Verhandlungen abgebrochen! Unsere Sponsoren zicken rum – jetzt fehlt die Kohle für die Verstärkung der Abwehr. Wir kaufen trotzdem ein – und sparen das Geld für Assistenten.



3 Wir kaufen Teebeutel. Grund: Wir müssen abwarten und Tee trinken – die langen Berechnungszeiten der Spielwochen zehren an der Geduld. Bessere Idee: Mindestens 256 MByte RAM!



4 Die Investition in den Fanshop sollte sich lohnen: Der Absatz der völlig überteuerten Trikots dürfte ansteigen. Einziges Problem: Die Fans sind sauer – seit fünf Spielen nicht gewonnen.



5 Die 3D-Spielszenen schauen gruslig aus und bringen nichts für Training und Taktik. Der Textmodus ist spannender und informiert nicht zuletzt auch über gleichzeitig laufende Partien.



6 Erste Saison bewältigt. Gut: Das gewonnene DFB-Finalpokale hebt uns schlagartig auf Manager-Level 2! Schlecht: Der Klub ist fast bankrott ... Zeit für den Vereinswechsel!

IM WETTBEWERB

	Bundesliga Manager X	Anstoß 3	Bundesliga Manager 2002
GRAFIK	**70**	**66**	**64**
Detailreichtum Spielwelt	53	54	58
Detailreichtum Objekte	69	52	65
Vielfalt der Spielwelt	71	75	69
Animation der Figuren	79	72	77
Effekte	80	75	51
SOUND	**56**	**71**	**50**
Musik	45	74	33
Soundeffekte	56	58	44
Stimmen/Kommentar	68	81	72
STEUERUNG	**79**	**66**	**84**
Bedienungskomfort/Navigation	78	62	88
Präzision	71	74	81
Übersichtlichkeit/Perspektive	89	61	83
ATMOSPHÄRE	**58**	**82**	**80**
Spannung/Überraschungen	53	83	75
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	68	72	86
Story/Dialoge/Kommentare	48	84	78
Inszenierung	61	88	81
SPIELDESIGN	**76**	**78**	**83**
Einsteigerfreundlichkeit	90	61	88
Abwechslung	71	69	82
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	86	86
Verhalten der Computergegner	70	71	83
Spieltiefe	74	93	83
Innovation/Originalität	66	87	73
MEHRSPIELER-MODUS	**67**	**76**	**69**
Attraktivität der Modi	75	86	83
Unterstützung seitens Hersteller	53	68	48
Interaktion/Kommunikation	73	75	75
TEST-AUSGABE:	PCG 07/01	PCG 03/00	
WERTUNG:	**78**	**81**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
+ Elegantes Menü-Design
- Technisch rückständige Spielszenen

Sound
+ 3D-Szenen-Kommentar von und mit Rolf Töpperwien
- Wenige Musikstücke mit hoher Wiederholrate
- Keine Geräuschkulisse im Textmodus

Steuerung
+ Einfacher, logischer, übersichtlicher Menü-Aufbau
- Häufiges Hin- und Herspringen zwischen Bildschirmen erforderlich

Atmosphäre
+ Bundesliga-Lizenz: alle Vereine, alle Spieler
+ Mehrere europäische Ligen (u. a. Österreich) enthalten

Spieldesign
+ Sinnvolles Maß an Optionen
+ Fast alle Aufgaben automatisierbar
+ Eingriffsmöglichkeiten in Begegnungen
+ Hohe Langzeitmotivation durch Karriere-Aspekt
- Wichtige Features (etwa Spielerleihe) erst per Update verfügbar

Mehrspieler-Modus
+ Mehrere Spieler an einem PC
+ Zeitlimitierung für Spielzüge einstellbar
- Kein Netzwerk-Modus

TESTURTEIL FUSSBALLMANAGER 2002

86

ENTWICKLER Electronic Arts
ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT
Pentium II-300
64 MB RAM
HDD: 450 MB

EMPFOHLEN
Pentium III-800
256 MB RAM
HDD: 450 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL · Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 4 · Netzwerk –
Internet –
4 Spieler pro Packung

GRAFIK	64%
SOUND	50%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	69%

GELDGIERIG In den billigen Baugebieten am Stadtrand entstehen schnell Slums. Aber auch hier lässt sich viel Geld verdienen.



Monopoly Tycoon

Angesichts des McDonald's-Monopoly-Hypes war eine weitere PC-Variante des Brettspiels zu erwarten. Doch weit gefehlt: Infogrames **überrascht mit einer völlig neuen Spielidee.**



DUNKEL Nachts spielt sich das Leben in den Vergnügungsvierteln ab. Mit Kinos und Nachtclubs kann man es schnell zu Wohlstand bringen.

Lange haben wir in unserer PC-Games-Datenbank und in unserem Gedächtnis gekramt, doch das Spielprinzip von **Monopoly Tycoon** scheint uns bislang noch nicht untergekommen zu sein. Dabei ist es relativ einfach und hätte schon vor Jahren verwirklicht werden können: Man baut Ladengeschäfte, legt Verkaufspreise für Brot, Kinokarten etc. fest und wird zum reichen Mann. Was das mit **Monopoly** zu tun hat? Nicht viel …

Wenn man ein herkömmliches **Monopoly**-Brettspiel nimmt, von diesem die Spielfiguren und das Rundenprinzip entfernt, die Brettelemente bunt durcheinander würfelt, erhält man immerhin schon einmal eine ungefähre Vorstellung vom Aufbau des Spielfelds. Darauf tummeln sich einige Stadtbewohner und verlangen nach Nahrung und Unterkunft – und wer wäre besser geeignet, diese Wünsche zu erfüllen, als der Spieler? Möglicherweise dessen bis zu fünf Konkurrenten!

Zusammen mit einem großzügigen Startkapital, der Konkurrenz und den Stadtbewohnern startet man in eine von 20 „Missionen", bei denen es im Großen und Ganzen darum geht, der erfolgreichste Geschäftsmann zu werden. Auf 25 Straßenblöcken können Fleischereien, Nachtclubs, Bistros, Zeitungskioske, Wohnungen und vieles mehr gebaut werden. Die Nachfrage kommt von den maximal 1.500 Leuten, die in der Stadt wohnen und die generell sehr fußfaul sind. Je attraktiver das Angebot eines Blocks ist, desto mehr Kunden werden diesen besuchen und desto höhere Stückzahlen werden in den Läden gehandelt. Auch niedrige Preise locken Kunden an – sollte aber ein Preiskrieg entstehen, muss man schnellstens für möglichst niedrige Kosten sorgen. So kann man beispielsweise das Pachtrecht des jeweiligen Blocks er-



ZENTRAL Ein gelungenes Einkaufszentrum besteht aus zahlreichen kleineren Geschäften, die sich gegenseitig Laufkundschaft zuschustern. In dem Wohnblock rechts wohnen die Kunden.

steigern und so die Pacht für die einzelnen Gebäude sparen (beziehungsweise von den Mitspielern kassieren); außerdem kann man die Telefongesellschaft, das Wasserwerk und das E-Werk erwerben, um deren Einnahmen zu kassieren. Sollte auch dann ein Geschäft nicht kostendeckend wirtschaften können, so bleibt nur, die Nachfrage anzukurbeln: Durch den Bau von preiswertem Wohnraum ziehen potenzielle Kunden in die Nähe der Einkaufszentren und sorgen so für lukrativere Geschäfte. Alternativ ist es auch möglich, bestehende Läden aufwendig umzubauen oder für wenig Geld an die Stadt zu verkaufen. Im Gegensatz zum Brettspiel kommt es meist nicht darauf an, die Konkurrenten in die Pleite zu treiben. Stattdessen gilt es beispielsweise, als beliebtester Geschäftsmann zum Bürgermeister gewählt zu werden, den höchsten Tagesumsatz einzufahren oder einen bestimmten Marktwert für das Firmenimperium zu erwirtschaften.

Streng genommen ist die Kombination aus Wirtschaftssimulation und Aufbauspiel inhaltlich ein wenig dünn geraten. Dennoch schafft es **Monopoly Tycoon**, stets aufs Neue zu motivieren. Den größten Anteil daran haben zweifellos die Missionen, die vom Spieler immer wieder eine neue Geschäftsstrategie verlangen. Aber auch die Grafik trägt ihren Teil dazu bei, indem sie die Entwicklung vom verschlafenen Provinznest aus den 30er-Jahren zur modernen Großstadt dokumentiert – und das in einer schicken und flotten 3D-Grafik. Spielerisch notwendig ist diese allerdings nicht, da man lediglich Bauaufträge in die 3D-Landschaft setzt. Alle anderen Einstellungen nimmt man in Dialogboxen oder der schmucklosen Übersichtskarte vor.

HARALD WAGNER



INFORMATIV Die wichtigsten Kennzahlen werden in Diagrammen dargestellt. Dennoch weiß man nie genau, wie gut man im Rennen ist.



ÜBERSICHTLICH Mittels der Übersichtskarte erhält man Informationen über die Gesamtwirtschaft. Die 3D-Karte ist für Einstellungen an den einzelnen Geschäften gedacht.

MEINUNG
HARALD WAGNER



Man muss pausenlos auf Kunden und Konkurrenten achten, da man unter ständigem Erfolgsdruck steht.

Ich muss zugeben, dass mich der **Monopoly**-Virus infiziert hat. So intensiv konnte mich schon lange keine WiSim mehr an den Bildschirm fesseln – genau genommen, seitdem ich entdecken musste, dass **Sim City** kein Spielziel hat. **Monopoly Tycoon** ist eine leicht erlernbare, aber schwer zu meisternde Wirtschaftssimulation. Die starken Gegner erfordern es, genau auf Kundenwünsche zu achten und die Konkurrenz im Auge zu behalten. Und das pausenlos, man steht ständig unter Erfolgsdruck. Wenn man nicht als Erster das Missionsziel erreicht, ist das Spiel verloren und die lange Aufbauarbeit war umsonst. Viel Zeit, das Steuer eines vom Kurs abgekommenen Imperiums herumzureißen, lässt einem das Programm nicht – und dies ist (neben dem Spielziel) der wichtigste Punkt, der **Monopoly Tycoon** von seiner Konkurrenz unterscheidet.

TESTURTEIL
MONOPOLY TYCOON

ENTWICKLER Deep Red Games
ANBIETER Infogrames

PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 113 MB
EMPFOHLEN Pentium II 450, 64 MB RAM, HD: 113 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 6, Netzwerk 6
1 Spieler pro Packung

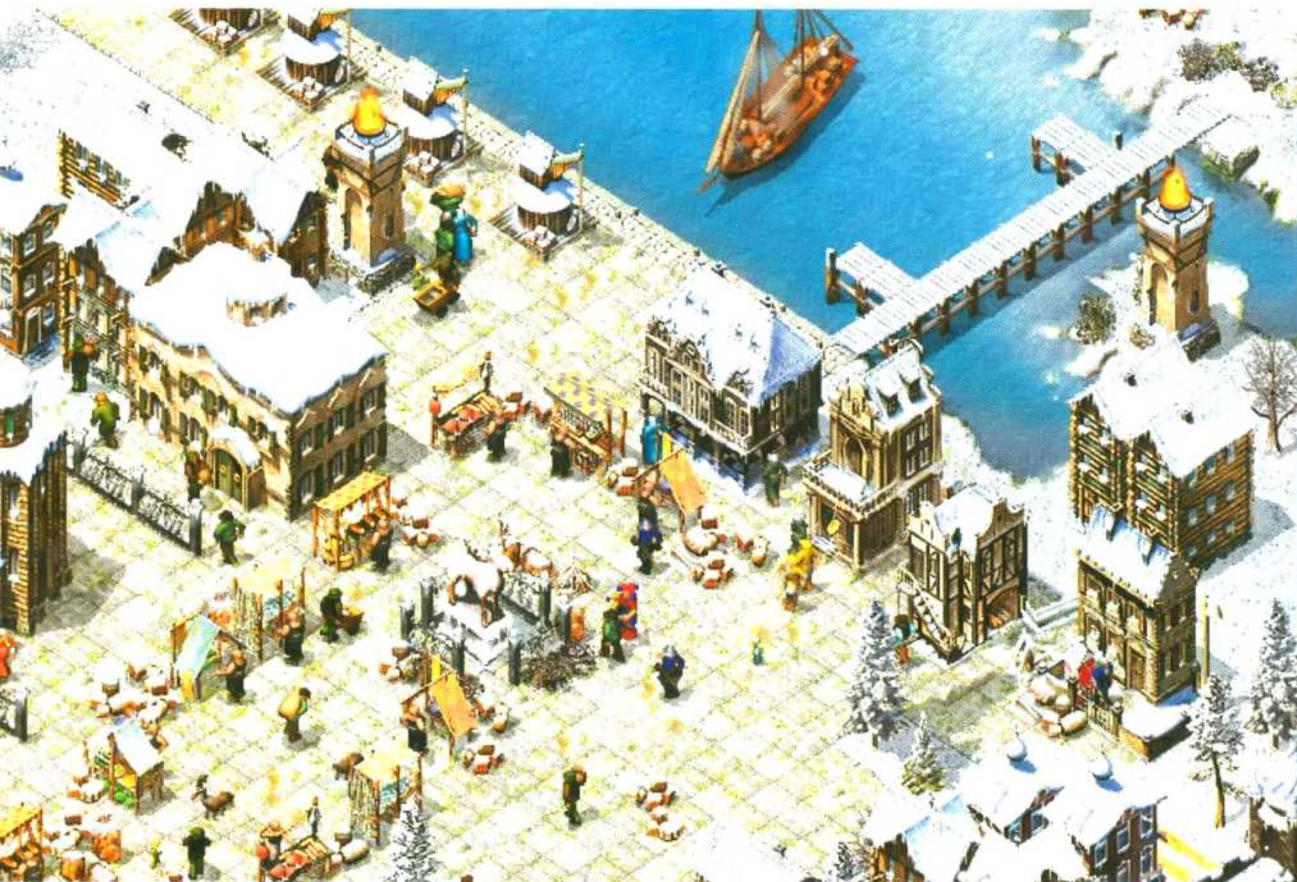
80

GRAFIK	55%
SOUND	72%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	84%
MEHRSPIELER	70%

ADD-ON



Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse



WINTERMÄRCHEN Schnee ist nicht nur ein grafisches Schmankerl, sondern beeinflusst auch Produktion und Nachfrage.



BASTELSTUNDE Mit dem Editor können Sie neue Städte schaffen und Produktionsketten nach Belieben ändern.

Handeln, bis das Kontor qualmt, konnten Sie schon mit Patrizier 2. Das Add-on eröffnet **neue Wege in der Politik.**

Wer sich mit Bilanzen eher anfreunden kann als mit Raketenwerfern, der kommt seit fast einem Jahr nicht an **Patrizier 2** vorbei. Ascarons mittelalterliche Wirtschaftssimulation ist simpel zu bedienen, aber dank des komplexen Handelssystems nicht einfach zu meistern. Wer dennoch schon alles gesehen hat, dem beschert Ascaron eine Zusatz-CD, die es in sich hat. Anfangs spielt sich der Aufschwung der Hanse kaum anders als das Hauptprogramm. Die aufpolierte Grafik und die zahlreichen Detailänderungen – etwa der überarbeitete Warenkreislauf, Komfortfunktionen für die Steuerung, neue Handelswege – gehören für so eine Erweiterung zum guten Ton. Richtig interessant wird es, sobald Sie sich zum Bürgermeister hochgearbeitet haben. Früher kostete so ein Posten hauptsächlich Geld, jetzt haben Sie es mit neuen Bauoptionen und Verhandlungen mit den Räten und dem Fürsten wirklich in der Hand, wie sich Ihre Heimatstadt entwickelt. Den Rang des Eldermanns müssen Sie sich hart verdienen: Wenn Sie die Wahl gewinnen wollen, stehen eine ganze Reihe an kniffligen Aufträgen auf dem Programm, etwa Unmengen von Waren zu transportieren, Piratennester auszuräuchern oder neue Städte zu gründen. Wem das noch nicht reicht, der kann im Editor die Küsten neu besiedeln und die Warenproduktion verändern. Leider passen auf die Karte maximal 25 Hansehäfen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Eingefleischte Handelskapitäne können zugreifen, Einsteigern genügt allerdings das Hauptprogramm.

Satte 60 Mark sind für ein Add-on kein Pappenstiel. Für den gleichen Preis bekommen Sie seit einiger Zeit auch das Hauptprogramm. Und trotzdem ist der Aufschwung der Hanse sein Geld wert – sofern Sie **Patrizier 2** bereits im Schlaf beherrschen und nach neuen Handelswegen und Missionen lechzen. Der Weg zum Eldermann ist nicht nur wesentlich länger und schwieriger als früher, er ist mit all den neuen Aufträgen und Möglichkeiten auch ein ganzes Stück spannender. Wenn Sie dann auch noch den Editor bemühen, brauchen Sie sich bis nach Weihnachten keine Sorgen mehr um Spielenachschub machen. Ich hätte mir lediglich gewünscht, dass Ascaron auch die „dunklen Seiten" von **Patrizier 2** etwas erweitert hätte. Nichts wäre schöner, als eine eigene Piratenfestung zu errichten und diese gegen die Hanseflotte zu verteidigen.

TESTURTEIL
PATRIZIER 2 ADD-ON

85

ENTWICKLER Ascaron
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. DM 60,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

	BENÖTIGT	EMPFOHLEN
CPU	Pentium II 233	Pentium II 450
RAM	32 MB RAM	128 MB RAM
HD	HD: 500 MB	HD: 700 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL – Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 8
Netzwerk 8
Internet 8
8 Spieler pro Packung

GRAFIK	72%
SOUND	68%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	70%

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE]
CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Aquanox

Ein Action-Meilenstein ist es nicht geworden. Zwar hat Massive über vier Jahre Arbeit in den Tiefsee-Shooter gesteckt, die ist jedoch in erster Linie in die Grafik-Technologie geflossen. Im Genre-Vergleich fehlt es der **Aquanox**-Story an einem besseren „Drehbuch" und abwechslungsreicheren Missionen. Spieltiefe gibt's nur dank des Unterwasser-Szenarios. Kein Vergleich mit der Handlungsfreiheit und dem Abwechslungsreichtum eines **Deus Ex** oder **Operation Flashpoint**. Dennoch, Baller-Puristen werden zurzeit kein besseres Action-Spiel finden, das Adrenalin und Grafikkarte derart in Wallung bringt.

Ausgabe: 12/01
Anbieter: Fishtank Interactive
Preis : ca. DM 80,-

85 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Action-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

89 Deus Ex (Classics)



Schwarze Ledermäntel und Endzeitstimmung: Das Agenten-Epos nimmt nach wie vor den Genre-Thron ein.

Ausgabe: 10/01 | Anbieter: Eidos | Preis: ca. DM 40,-

89 Operation Flashpoint



Der Ego-Shooter für Taktiker hat enorme Spieltiefe und hohe Langzeitmotivation. Multiplayer-Demo auf der Cover-CD.

Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. DM 80,-

88 Evil Twin



Das anspruchsvolle Hüpfspiel für Erwachsene führt durch spleenige Traumwelten und fordert auch Action-Experten.

Ausgabe: 11/01 | Anbieter: Ubi Soft | Preis: ca. DM 80,-

87 American McGee's Alice (Classics)



Alice' grafikgewaltige Reise durch das Pixel-Wunderland ist kein Kinderspiel, sondern ein taffes Action-Abenteuer zum Minipreis.

Ausgabe: 07/01 | Anbieter: EA Games | Preis: ca. DM 50,-

86 Dark Project 2 (Classics)



Mehr Spiel fürs Geld gibt es kaum. Der Preis-Leistungs-Hammer ist auch gleich in unsere Leser-Charts eingestiegen.

Ausgabe: 09/01 | Anbieter: Eidos | Preis: ca. DM 20,-

	Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
NEU	85	**Aliens vs. Predator 2** Vivendi Universal Interactive	12/01	DM 80,-
NEU	85	**Aquanox** Fishtank Interactive	12/01	DM 80,-
	81	**Tomb Raider 4: The Last Revelation (Classics)** Eidos Interactive	10/01	DM 40,-
	80	**Panzer Elite Special Edition (Classics)** Jowood	11/01	DM 50,-
	78	**Sheep, Dog 'n' Wolf** Infogrames	11/01	DM 80,-
	78	**Giants Demolition Pack (Classics)** Virgin Interactive	10/01	DM 40,-
	77	**Alone in the Dark 4** Infogrames	08/01	DM 80,-
	76	**Red Faction** THQ	10/01	DM 80,-
	74	**Half-Life: Blue Shift** Vivendi-Universal Interactive	08/01	DM 30,-
NEU	72	**Codename: Outbreak** Virgin Interactive	12/01	DM 80,-
	72	**Project Eden** Eidos Interactive	11/01	DM 90,-
	72	**The Nomad Soul (Classics)** Eidos Interactive	09/01	DM 20,-
NEU	71	**X-Com: Enforcer** Infogrames	12/01	DM 70,-
	70	**Zax** Jowood	11/01	DM 90,-
	68	**Daikatana (Classics)** Eidos Interactive	09/01	DM 20,-
	67	**I-War 2: Edge of Chaos** Infogrames	09/01	DM 20,-
	67	**Rune – Halls of Valhalla** Take 2	08/01	DM 50,-
	65	**Star Trek Elite Force Add-on** Activision	07/01	DM 50,-
NEU	59	**Rogue Spear Black Thorn** Ubi Soft	12/01	DM 60,-
	58	**From Dusk Till Dawn** Modern Games	10/01	DM 70,-

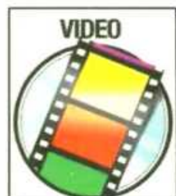
CHARTS

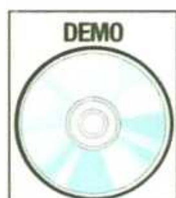
Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel / Genre / Anbieter
–	1	**Half-Life: Counter-Strike** Taktik-Shooter | Vivendi
–	2	**Operation Flashpoint** Taktik-Shooter | Codemasters
NEU	3	**Aquanox** Action | Fishtank Interactive
▼	4	**Unreal Tournament** Ego-Shooter | Infogrames
▼	5	**Deus Ex** Action-Adventure | Eidos
NEU	6	**Red Faction** Ego-Shooter | THQ
▲	7	**Dark Project 2** Action-Adventure | Eidos
▼	8	**Half-Life (dt.)** Ego-Shooter | Vivendi
▲	9	**Star Trek: Voyager – EF** Ego-Shooter | Activision
–	10	**Mechwarrior 4** Action | Microsoft

BLEIBEN SIE KONZENTRIERT, MARINE! Dieses dunkle Ungetüm erwartet Sie tief im Inneren des schleimigen Alien-Stocks.







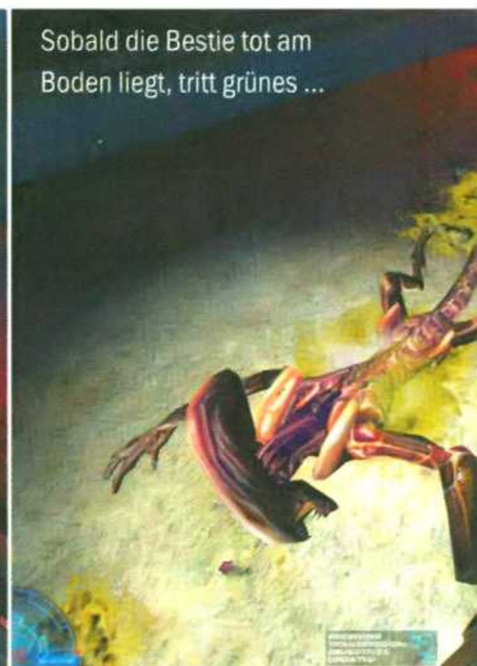
Aliens vs. Predator 2

Es ist knapp drei Meter groß, hat einen Kopf in Form einer gigantischen Banane und ein Gebiss im Gebiss: das Alien. **Diese Kreatur wird Ihren Pulsschlag verdoppeln.**

Für **Aliens vs. Predator 2** sollten die Entwickler die Epilepsiewarnung im Handbuch um folgenden Hinweis ergänzen: „Wenn Sie während des Spiels einen Nervenzusammenbruch erleiden, konsultieren Sie Ihren Arzt." Der 3D-Shooter ist reich an Sequenzen, die im harmlosen Fall Ihre Nackenhaare aufrichten. Schuld daran haben die Aliens, die vornehmlich in schummrigen Schlupfwinkeln auf ihre Beute lauern, mit Gekreische und gern mal von der Decke aus unangemeldet zum Angriff übergehen. Später, wenn Sie Alien und Predator

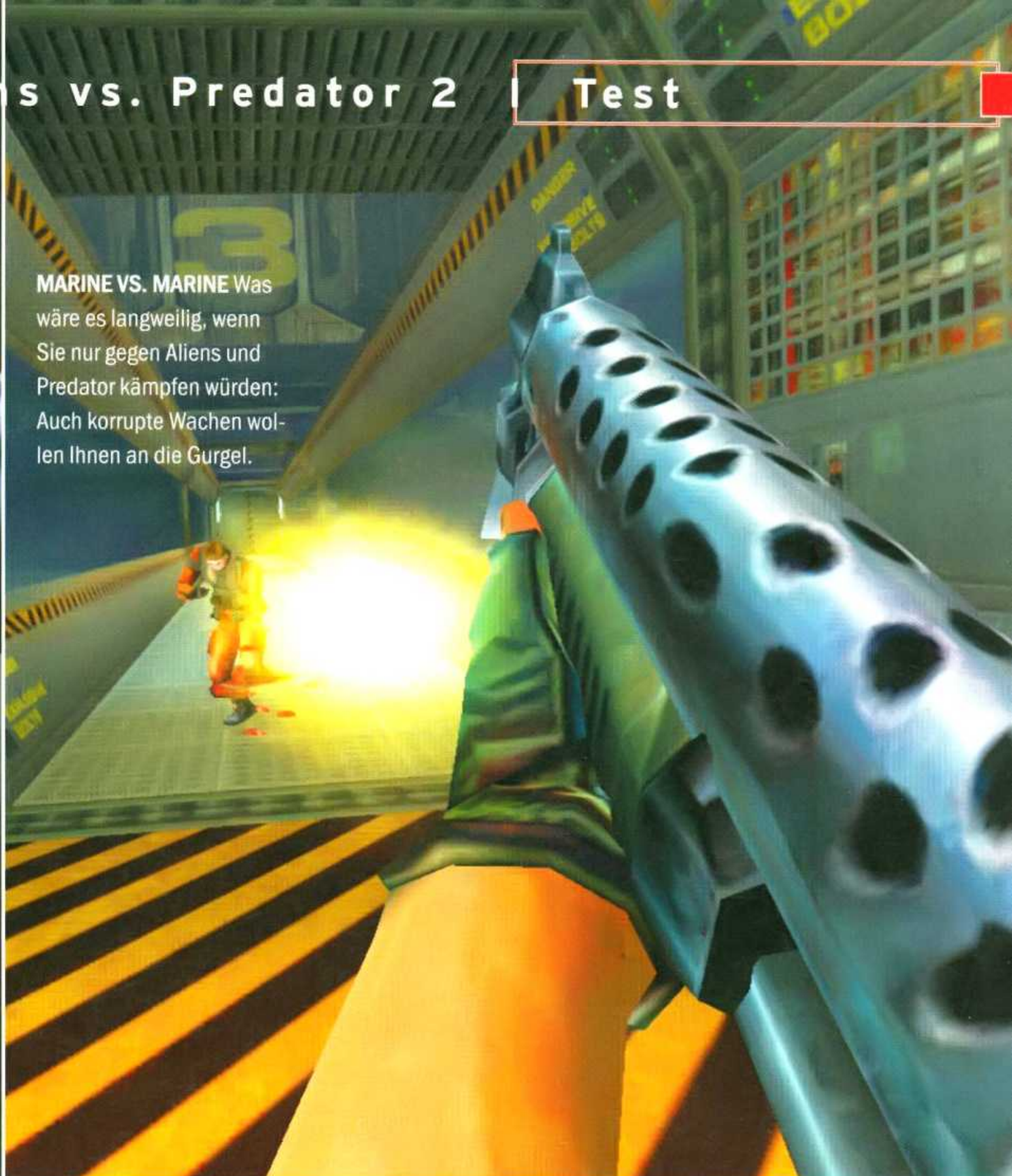

Ein Alien springt aus der Dunkelheit blitzschnell ins Bild ...


... und beharkt die Spielfigur mit Klauen und Gebiss.


Sobald die Bestie tot am Boden liegt, tritt grünes ...



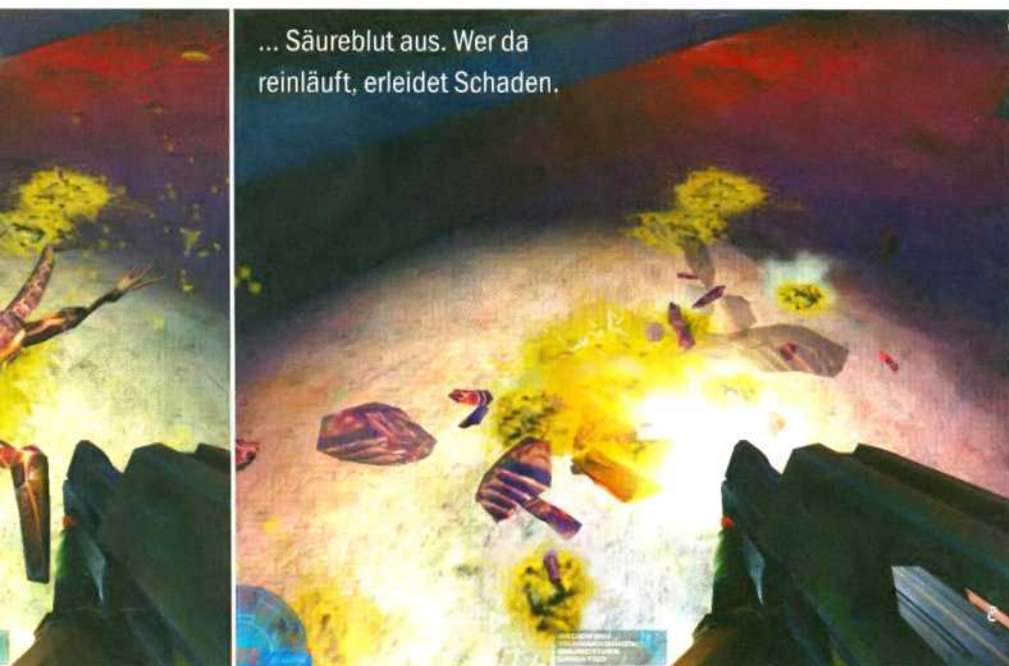
KAMPF DER GIGANTEN Der Predator ist das einzige Wesen, das mehrere Klauenschläge des Aliens aushält.



MARINE VS. MARINE Was wäre es langweilig, wenn Sie nur gegen Aliens und Predator kämpfen würden: Auch korrupte Wachen wollen Ihnen an die Gurgel.

steuern, dreht sich der Spieß um. Was für ein befriedigendes Kontrastprogramm! Aber der Reihe nach.

Sie verkörpern in den ersten sieben Levels einen Soldaten, der so heißt wie der berüchtigte Schneemann aus dem Weihnachtslied: Frosty – in hitzigen Situationen immer cool. Dies und gute Reflexe sind die besten Voraussetzungen, um auf dem Planeten LV-1201 zu überleben. Dort entdeckt der Wissenschaftler und Tierexperte Eisenberg ein ganzes Nest von Aliens, die er in einer frisch dafür errichteten Forschungsstation gleich vor Ort inspizieren will. Als ein solches Biest aus einer Transportkiste hüpft, ist Schluss mit lustig: Die Hälfte des Sicherheitspersonals endet als Snack für Außerirdische und Sie müssen die Suppe auslöffeln. Viel Spaß beim Schleichen durch Gänge, die bestenfalls von einer demolierten Leuchtröhre zuckend erhellt werden, während im Hintergrund trapsende Geräusche zu hören sind und Ihr Vorgesetzter per Funk solche erbaulichen Ratschläge wie „Beeil dich, hier stimmt etwas nicht!" raunt. Die Schulterlampe bringt zwar dürftig Licht ins Dunkel, wirft aber verdächtige Schatten und sorgt somit



... Säureblut aus. Wer da reinläuft, erleidet Schaden.

Lithtech-Engine

Aliens vs. Predator 2 basiert auf Version 2.5 der Lithtech-Engine. Doch warum gerade Lithtech?

Die Lithtech-Engine ist ein zweischneidiges Schwert für Programmierer: Einerseits reicht ihre Leistungsfähigkeit nicht an die zwei Großen, die **Unreal**- und **Quake 3**-Engine, heran. Andererseits sind die Lizenzierungskosten der Engine günstiger. Außerdem lassen sich weitläufige Außenareale mit verhältnismäßig wenig Aufwand darstellen. Das schaffen ansonsten nur modifizierte Versionen der eben erwähnten Engines. Eine Auswahl an Spielen, denen die Lithtech-Engine zugrunde liegt:

Titel	Test-Ausgabe	Wertung
Shogo: Mobile Armor Division	12/98	72%
Kiss: Psycho Circus	09/00	74%
No One Lives Forever	01/01	91%
Aiken's Artifact	01/01	69%
Legends of Might & Magic	09/01	58%



ZAHN DER ZEIT So sah 1998 Shogo: Mobile Armor Division mit Lithtech 1.0 aus. Heute sind die Texturen natürlich hochauflösender, die Formen runder und die Lichteffekte transparenter.

Marines vs. Predator vs. Aliens

Aliens vs. Predator 2, das sind drei Spiele in einem: Die insgesamt 21 Levels sind gleichmäßig auf Marine, Predator und Alien aufgeteilt. Alle drei Figuren spielen sich völlig anders. Wo genau die Unterschiede liegen, erfahren Sie in folgender Übersicht.

Marine

In der Rolle des Elite-Söldners spielt sich **Aliens vs. Predator 2** wie ein handelsüblicher 3D-Shooter. Dabei haben sich die Entwickler zuweilen eindeutig am Agenten-Spiel **No One Lives Forever** orientiert, das ja auch aus dem Hause Monolith stammt: Per Hacker-Werkzeug lassen sich beispielsweise elektronisch verschlossene Türen öffnen, während hartnäckige Schlösser ein Fall für den Schweißbrenner sind. Herumliegende Memos geben textlich Einblick in die Hintergründe der Story. Das Waffenarsenal, das Messer, Pistole, Schrotflinte, Impulsgewehr, Smartgun, Granatwerfer, Schnellfeuerkanone und Scharfschützengewehr umfasst, wurde fast direkt aus dem Vorgänger übernommen.



Mit dem Hacker-Tool lassen sich elektronisch verriegelte Türen öffnen. Ein Icon zeigt an, wann das möglich ist.



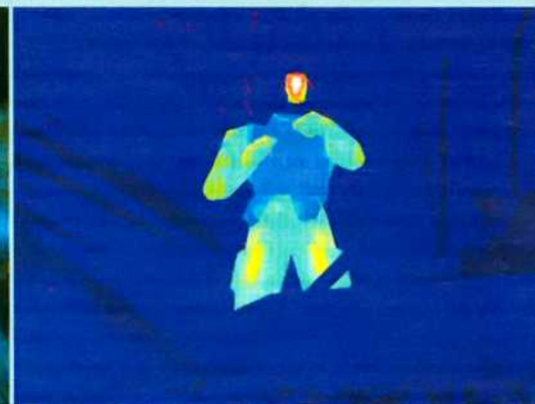
Die aufladbare Schulterlampe werden Sie, bedingt durch die düsteren Levels, in neun von zehn Fällen aktiviert haben.

Predator

Der Urwald ist sein Zuhause: Der Predator hüpft dank Sprungkombo meterhoch und von Baum zu Baum, während am Boden seine unwissenden Opfer weilen. Zwei gesonderte Sichtmodi, die sich auf Tastendruck aktivieren lassen, umrahmen Mensch und Alien mit eindeutigen Farben. Das erleichtert das Zielen: Per eingebauter Zoom-Funktion und Speerkanone dürfen Sie die Widersacher enthaupten – gesammelte Köpfe gelten als Trophäen. Eine tödliche Frisbeescheibe sucht sich ihre Opfer sogar automatisch und schwirrt danach wie ein Bumerang zurück. Die Tarnfunktion hilft dem Predator, mit seiner Umgebung zu verschmelzen, um sich unbemerkt an die Gegner heranzuschleichen.



Wenn sich der Predator tarnt oder selbst heilt, kostet das Energie. Der Ladekristall füllt die Power-Vorräte wieder auf.



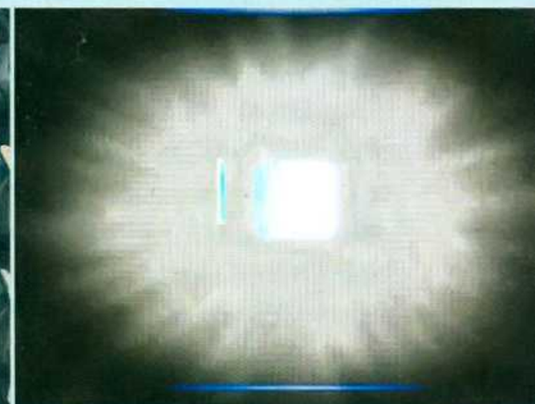
Im Dschungel ist's bunt, die Opfer drohen im Blätterwust unterzugehen – nicht mit den speziellen Predator-Sichtmodi.

Alien

Erst töten, nie fragen. So lautet das Motto des Aliens. Als blitzschnelles Raubtier fegen Sie durch den Forschungskomplex der Wissenschaftler und fressen alles, was blau und grün schimmert: Dank des ausgeprägten Geruchssinns erkennt die Bestie ihre Feinde auch in der Dunkelheit. Besonders fies: Wenn Sie vorher die Wand hochsteigen und an der Decke krabbeln, bleiben Sie länger unerkannt und können einen Klauensprung ausführen, der Ihre Opfer mit einem Ruck ausschaltet. Dann lassen sich selbige aber nicht mehr verspeisen – die Lebensenergie des Aliens füllt sich nur dann auf, wenn Sie Ihre Opfer frontal mit Klauen oder Gebiss beharken.



Der Schwanzschlag lähmt. Dann lässt sich das Gebiss in aller Ruhe auf den Kopf des Opfers ausrichten ...



Ein zweiter Sichtmodus hilft, wenn Sie das Alien durch dunkle Lüftungsschächte ohne Lichtquellen manövrieren.

für Paranoia der Marke „Da war doch was!". Dass der Bewegungsmelder monoton blinkt und beim harmlosen Öffnen und Schließen von Türen ausschlägt, ist auch eher Psychoterror als Hilfe. Das Aufeinandertreffen mit den Raubtieren bleibt dann natürlich erst einmal aus, was selbige nicht daran hindert, Sie mit zischenden, schlürfenden, einfach abgrundtief ekelhaften Lauten aus der Ferne zu entmutigen. Sie werden damit zum Spielball der Entwickler, die mit ihrem grausig-faszinierenden Geschehen und der kongenialen Klangschöpfung die Spannung hochschrauben.

> Wie man dem Spieler Angst macht, das haben die Designer bei Monolith **(No One Lives Forever)** raus.

Beim Kämpfen schließlich jagt ein geskriptetes Ereignis das nächste: Die Viecher hauen im Takt mit aufreibendem Geigen-Stakkato Beulen in Stahltüren, bis selbige zerbersten, zerren Überlebende kreischend in Lüftungsschächte oder zerrupfen Kameraden vor Ihren Augen. Sekunden später liegen Sie entweder genauso tot am Boden oder haben die Biester mit Schrotflinte, Maschinen- oder Flammengewehr erlegt. Die Konfrontationen sind kurz und heftig: Sie werden tausend Tode sterben und ebenso oft auf die Quickload-Taste hämmern. Jawohl, im Gegensatz zum unbarmherzigen Vorgänger dürfen Sie nun jederzeit speichern



GUCKUCK Was aussieht, als wollte das Alien dem Marine von hinten auf die Schulter tippen, ist in Wirklichkeit eine tödliche Sprungattacke.

und laden. Leider dauert das ob der großen Levels schon eine halbe Minute.

Dass die restlichen 14 Missionen – die gleichmäßig auf die Alien- und Predator-Kampagne aufgeteilt sind – dann sozusagen auf der Seite der Bösen stattfinden, ist ein cleverer Schachzug der Designer. Wenn Sie vom nervlichen Wrack als Marine zum furchtlosen Klauenkiller wechseln, vollzieht der Spielablauf eine 180-Grad-Wendung: Als Alien lenken Sie zuerst einen kleinen Facehugger, der aus oben erwähnter Transportkiste entkommt und sich als maulwurfgroßes Krabbeltier seinen Weg durch Lüftungsschächte bahnen muss. Irgendwann hopsen Sie einem nichts ahnenden Sicherheitsbeauftragten ins Gesicht und mutieren zum Chest Burster, bei dem der Name Programm ist: Sie beißen sich zum Magen Ihres Opfers vor und brechen schließlich durch die Bauchdecke hinaus ins Freie. Guten Appetit! Wie Alf sind es Katzen, die Ihnen als Fleisch fressende Raupe in Übergröße und mit Stahlgebiss besonders gut schmecken. Es dauert ein paar Spielminuten, da folgt ein herzzerreißendes Miauen: Der verspeiste Kater lässt den Chest Burster zum Xenomorph heranreifen. Als ausgewachsenes Monstrum mischen Sie den Forschungskomplex gehörig auf und befreien schließlich Ihre Artgenossen. Subtiler ist die Vorgehensweise des Predator, für den Sadist die geeignetere Bezeichnung wäre. Per Tastendruck dürfen Sie sich tarnen und den ängstlichen Dialogen Ihrer Opfer lauschen: „Hat sich da vorne nicht was bewegt?" Wenn Sie mit Klauen, Speer oder Schulterkanone schließlich angreifen, sollte das Gefecht im besten Fall nicht länger als zwei Atemzüge dauern. Denn in sichtbarem Zustand hat der Predator gegen Schnellfeuergewehre nicht mehr Überlebenschancen als ein nackter Marine im Alien-Stock.

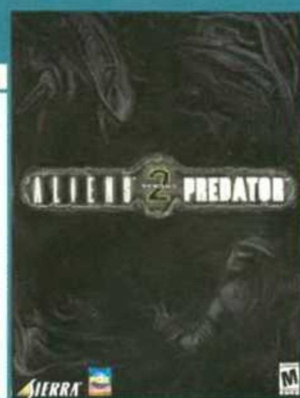
THOMAS WEISS

> Wenn Sie vom nervlichen Wrack als Marine zum Alien wechseln, **vollzieht das Spiel eine 180-Grad-Wendung.**

TESTCENTER

FEATURES

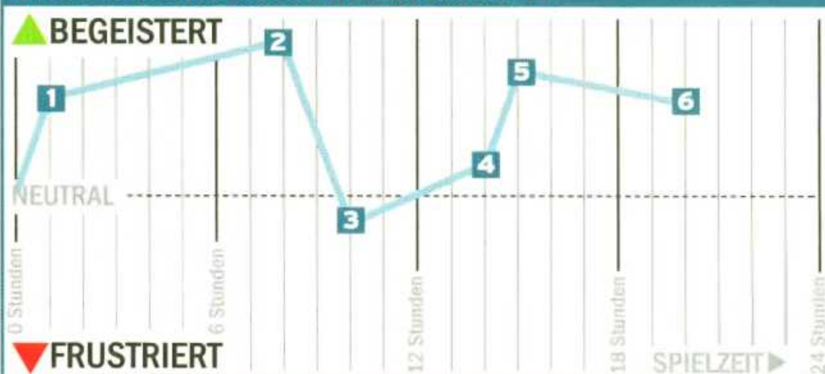
- 21 Levels
- 3 spielbare Figuren
- 3 parallel verlaufende Handlungsstränge
- 21 Waffen
- 10 Multiplayer-Charaktere
- 12 Multiplayer-Karten
- 4 Multiplayer-Modi
- Basiert auf Lithtech-Engine Version 2.5
- Charaktere angelehnt an die Filme
- Hohes Maß an Gewalt in unzensierter US-Version
- Online-Spiel im Internet



ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	3D-Action
Vergleichbare Spiele:	Clive Barker's Undying, Half-Life (dt.), Gunman Chronicles
Entwickler:	Monolith
Vom gleichen Entwickler:	No One Lives Forever, Septerra Core, Rage of Mages 2
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	06103 - 99 40 0
Offizielle Website:	www.aliensvspredator2.de
Website des Publishers:	www.vivendi-universal-interactive.de
Website des Entwicklers:	www.lith.de
Beste Fansite:	www.avpnews.com
Telefon-Hotline (Kosten):	06103 - 99 40 940 (Ferntarif)
Altersempfehlung lt. USK:	Voraussichtlich ab 18 Jahren
Termin:	24. Oktober (US-Release), dt. Version geplant für Dez. 2001
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

THOMAS WEISS



Aliens vs. Predator 2 ist Grusel par excellence, und wenn es nicht gerade Angst macht, dann schockt es. Zumindest in den grandiosen Marine-Missionen, in denen geskriptete Sequenzen so dicht aufeinander folgen, dass Verschnaufpausen nur während der zuweilen trägen Ladezeiten erfolgen. Was für ein Jammer, dass die Grafik nicht mit dem sprichwörtlich atemberaubenden Spielablauf mithalten kann: Die Lithtech-Engine schaut zwar überraschend gut und vor allem besser aus als in **No One Lives Forever**, läuft aber bei weitem nicht so flüssig wie ihre Konkurrenz.

> „Das wäre nichts für mich", hieß es von den Kollegen, die im Vorbeigehen einen Blick auf meinen Monitor wagten. Angst?

Die brillante Geräuschkulisse, die Mark und Bein erschüttert, muss damit als Trostpflaster herhalten: Selten habe ich ein Spiel gespielt, in dem die Ereignisse auf dem Schirm so im Einklang mit der aufreibenden Orchestermusik standen.

CHRISTIAN MÜLLER



Puh! Gut, dass ich mich beim Spielen nicht hinter meinem Stuhl verstecken darf. Sonst hätte ich dieses famose Action-Spektakel glatt verpasst. Im Ernst: Auch das selige **Half-Life** hat Schockeffekte und Gänsehaut-Atmosphäre nicht besser hinbekommen. **AvP2** ist über weite Strecken nervenzerreißend inszeniert und macht mit den drei Charakter-Kampagnen mächtig Laune. Zugegeben, die Predator-Missionen sind ein Schwachpunkt im „Trio Brutale" und Orientierungsnieten haben in der Rolle der Aliens keine Chance. Unter dem Strich fügen sich die drei Einzelspiele aber stimmig zu einem Ganzen und gerade als Elite-Soldat prasselt es sich herrlich durch die glibberigen Monster-Panzer. Fürs Auge bietet die neueste Lithtech-Engine zwar wenig Überraschendes, funktioniert aber mit den düsteren Szenarien.

> Wer bei den Filmen Herztropfen gelöffelt hat, darf sich hier gleich einen Herzschrittmacher-Termin geben lassen.

LEISTUNGSCHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS



640 x 480 | 800 x 600 | 1024 x 768

TNT2 Ultra, GeForce256, GeForce2 MX, Kyro II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, GeForce2 GTS, GeForce2 Pro, GeForce2 Ultra, GeForce3

PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, Athlon 1.200/256, P4 1.400/256

Um die verhältnismäßig langen Ladezeiten möglichst gering zu halten, empfehlen sich 256 MB RAM. Ansonsten gilt: Ab einem System mit 500 MHz und 128 MB RAM ist **Aliens vs. Predator 2** grundsätzlich spielbar, macht wegen extremer Ruckelgrafik aber nur bedingt Spaß. Spannend wird die Alienhatz erst mit einem leistungsstarken Rechner, der am besten über 1,2 GHz und eine GeForce 2 verfügt.

MAXIMALE DETAILS



640 x 480 | 800 x 600 | 1024 x 768

TNT2 Ultra, GeForce256, GeForce2 MX, Kyro II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, GeForce2 GTS, GeForce2 Pro, GeForce2 Ultra, GeForce3

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 Der Marine wird vom eigenen Team durch eine Explosion abgeschnitten, überall raschelt es – doch die Gegner lassen vorerst noch auf sich warten. Extrem spannend!



2 Die Kämpfe gegen Aliens sind so nervenaufreibend, dass die Motivation bis zum Ende der Marine-Kampagne in Schwindel erregenden Höhen weilt.



3 Der Predator ist eine Umstellung: Schleichen statt Angst haben? Das macht zuerst nicht so viel Spaß, weil die Missionen im Kontrast zu den genialen Marine-Aufträgen stehen.



4 Nach einer Eingewöhnungszeit schleichen Sie mit dem Predator durch die Areale und ergötzen sich an den verängstigten Kommentaren Ihrer Opfer. Lustig.



5 Als Face Hugger durch den Forschungskomplex schleichen, den Konversationen der Wissenschaftler lauschen und ein geeignetes Opfer als Brutstätte finden: Was für eine Gaudi!



6 Viele Innovationen gibt's da am Ende nicht mehr, die Vorgehensweise mit dem Xenomorph bleibt immer gleich. Trotzdem bleibt die Sache konstant spannend.

IM WETTBEWERB

	Clive Barker's Undying	No One Lives Forever	Aliens vs. Predator 2
GRAFIK	**88**	**82**	**78**
Detailreichtum Spielwelt	88	69	76
Detailreichtum Objekte	87	86	86
Vielfalt der Spielwelt	89	90	61
Animation der Figuren	87	86	86
Effekte	89	80	82
SOUND	**87**	**89**	**91**
Musik	85	90	91
Soundeffekte	89	88	92
Stimmen/Kommentar	86	88	91
STEUERUNG	**87**	**85**	**72**
Bedienungskomfort/Navigation	82	80	80
Präzision	90	85	75
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	90	60
ATMOSPHÄRE	**82**	**86**	**86**
Spannung/Überraschungen	89	89	93
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	86	74
Story/Dialoge/Kommentare	79	90	87
Inszenierung	90	80	91
SPIELDESIGN	**77**	**79**	**72**
Einsteigerfreundlichkeit	71	75	70
Abwechslung	85	86	85
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	72	70
Verhalten der Computergegner	81	83	85
Spieltiefe	60	66	64
Innovation/Originalität	81	92	59
MEHRSPIELERMODUS	**–**	**62**	**–**
Attraktivität der Modi	-	60	-
Unterstützung seitens Hersteller	-	60	-
Interaktion/Kommunikation	-	65	-
TEST-AUSGABE:	PCG 04/01	PCG 01/01	
WERTUNG:	**89**	**91**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik
+ Stimmig-düstere Levels
+ Furcht erregende Alien-Animationen
− Typisches Ruckeln der Lithtech-Engine
− Zuweilen triste Texturen

Sound
+ Unheimliche Geräuschkulisse
+ Nervenaufreibende Orchestermusik
+ Grandiose Sprachausgabe

Steuerung
+ Bewährte Shooter-Steuerung
− Unübersichtliche Alien-Perspektive
− Wegen Grafik-Ruckleln vereinzelt ungenau

Atmosphäre
+ Gänsehaut-Spannung
+ Viele exzellente Dialoge
+ Klaustrophobische Atmosphäre

Spieldesign
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Die Figuren spielen sich völlig unterschiedlich
− Vernünftiges, aber manchmal träges Speichersystem
− Keine Innovation gegenüber Vorgänger

Mehrspielermodus
Der Mehrspielermodus war in der uns vorliegenden Beta-Version noch nicht testfähig.

TESTURTEIL ALIENS VS. PREDATOR 2

85

ENTWICKLER Monolith
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN Dezember 2001
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT Pentium III 450, 96 MB RAM, HD: 670 MB
EMPFOHLEN Pentium III 800, 256 MB RAM, HD: 1100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	78%
SOUND	91%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	86%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	–

Knallhart



Missionsziel: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als kostenlose „Angriffsprämie" einen der drei abgebildeten Spiele-Hits.

Commandos 2

Nach drei Jahren Waffenruhe brechen die Commandos wieder hinter die feindlichen Linien auf. Der Nachfolger des Echtzeit-Taktik-Hits bietet neue Charaktere und Fähigkeiten sowie wunderschön animierte Helden- und Gegnerfiguren. In zwölf Missionen treten Sie gegen die deutsche Wehrmacht in Europa und die japanische Armee im Pazifik an. Das Spiel nutzt erstmals eine echte 3D-Engine und wartet mit riesigen Außenwelten und detaillierten und komplett begehbaren Innenansichten von Häusern, Schiffen oder Flugzeugträgern auf.

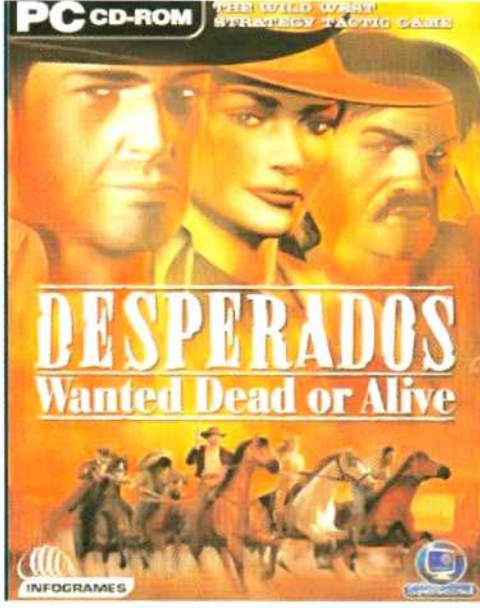
Hardwareanforderungen: Pentium II 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte nicht erforderlich

zugreifen!

Desperados

Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand, bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight, nicht nur für **Commandos**-Fans!

Hardwareanforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM

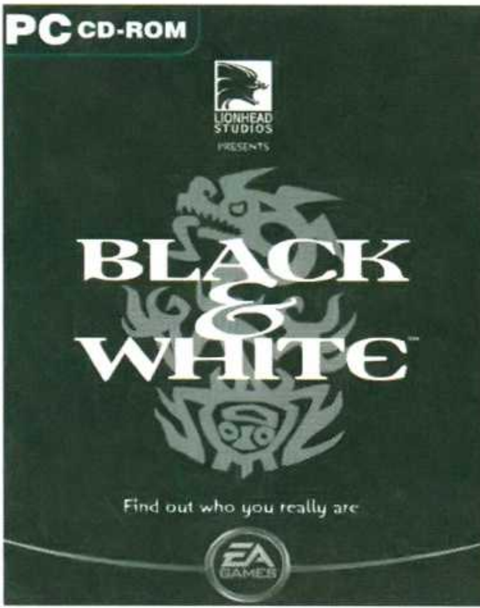




Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten **Black & White** ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafik-Engine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen **Black & White** zu einem der derzeit aufregendsten Spiele.

Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte





PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).



Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.** Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: **www.pcgames.de**

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.); ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ Commandos 2" (Art.-Nr. 014675) ☐ „Desperados" (Art.-Nr. 004560) ☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst **nicht** abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Codename: Outbreak



IN DECKUNG Der Raketenwerfer macht Zielen zur Nebensache: Der Explosionsradius ist riesig.



SCHARF SCHIESSEN Ein Wachposten hat sich auf einem Turm verschanzt. Per Scharfschützengewehr lässt er sich ausschalten.

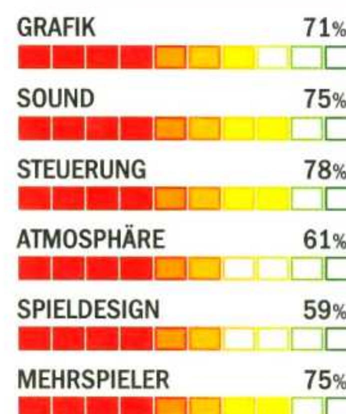
Die Entwickler beweisen Weitblick bei Grafik-Engine und Genre-Wahl: **Taktik-Shooter sind derzeit groß in Mode.**

Wenn Menschen monoton sprechen und wie in Trance durch die Gegend stapfen, kurz: seltsam werden, dann ist was im Busch beziehungsweise im Nacken. Genau dort saugt sich eine Alien-Rasse fest, um ihren Opfern den Willen zu rauben. Ein Spezialtrupp erkennt dieses Fiasko und schickt Soldaten ins Krisengebiet, um alle infizierten Amokläufer mit Maschinenpistolen, Schrotflinten, Scharfschützengewehren oder auch Raketenwerfern von ihrem Leid zu befreien. Weil sich die Einsätze sehr häufig in großflächigen Außenweltarealen abspielen, passiert das oft auf die hinterhältige Tour: Sie verschanzen sich hinter Felsen, hechten via Unsichtbarkeitsgenerator unerkannt von einem Versteck ins andere, prägen sich die Laufwege der Widersacher ein und schlagen im günstigsten Moment zu. Außer, der Einsatz spielt sich hinter vier Wänden – das sind Militärgebäude, am Ende auch mal ein Schiff – ab: Dann rücken Sie den Bösewichten wie in **Counter-Strike** zu Leibe. Der Begleiter, der vor jeder Mission aus einem Pool an verfügbaren Soldaten ausgewählt wird, hilft Ihnen dabei. Ist der Kamerad computergesteuert, so dirigieren Sie selbigen per Hotkeys, die Sie mit Befehlen wie „Folge mir!" belegen können. Alternativ darf Ihr menschlicher Kumpel diesen Part übernehmen: Im Mehrspielermodus lösen Sie die 14 Missionen mit zwei Mitspielern und einer Portion Teamwork gemeinsam. THOMAS WEISS

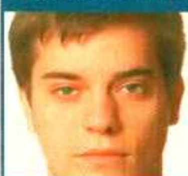
TESTURTEIL
CODENAME: OUTBREAK

ENTWICKLER GSC Game World	**ANBIETER** Virgin
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 1.300 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 1.300 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

72



MEINUNG
THOMAS WEISS



Die unnötige Optionsflut stiftet nur Verwirrung. Einfacher ist manchmal besser.

Da gibt es die Möglichkeit, Einsätze bei Tag oder Nacht zu bestreiten. Wenn die Mission draußen stattfindet, wird aber jeder die Dunkelheit wählen, weil sich's so besser schleicht. Dann haben alle Söldner fünf Fähigkeiten, die je nach Begabung unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Und wofür brauch ich das alles? In der Praxis macht das kaum einen Unterschied: Ob die Ausdauer von Joker nun 90 oder 80 beträgt, spielt keine Rolle. Sieht man von der unnötigen Optionsflut jedoch ab, schaut es gut aus mit dem Spielspaß: Die Grafik ist fein, das Schießen macht Spaß, die Missionen sind abwechslungsreich. Was nervt: Wenige Treffer genügen und die eigene Spielfigur segnet das Zeitliche. Weil man den Gegner meist später erkennt als umgekehrt, hilft da nur vorläufiges Ausspähen der feindlichen Umgebung und ein anschließender Quickload.



Rogue Spear: Black Thorn



IM DSCHUNGEL Der Urwald ist eines der neuen Grafiksets im Add-on, die trotzdem alt aussehen.

Es gibt lohnende Add-ons und überflüssige - wie **Black Thorn.**

Eigentlich stünde das eigenständige **Rogue Spear**-Add-on namens **Black Thorn** schon seit Wochen im Händlerregal, wäre da nicht die erste Mission gewesen: Die Befreiung eines von Terroristen gekaperten Flugzeugs. In Hinblick auf die Ereignisse vom 11. September eine unglückliche Wahl. Das wurde geändert, stattdessen hat man Aufträge von der Sorte „Halten Sie den Busfahrer davon ab, die Stadt zu verlassen" kreiert. Keine Bange, der Busfahrer ist natürlich immer noch Terrorist, hat unschuldige Kinder geknebelt und auf die Rücksitze verfrachtet. Und der Gerechtigkeit überlassen wird er sowieso – dem gestählten Rainbow-Six-Einsatzteam sei Dank. Auf Wunsch dürfen Sie mit den zehn neuen Waffen des Add-ons, die freilich nur für den Intensivspieler einen Unterschied machen, vorgehen. Unterm Strich bleiben neun neue, anspruchsvolle Einzelspielermissionen (Botschaft befreien, gekaperten Zug retten etc.) und sechs zusätzliche Multiplayer-Karten. Interessiert das jemanden? Ja: Fans. Alle anderen halten sich an zeitgemäßere und spannendere Taktik-Shooter wie **Operation Flashpoint**. THOMAS WEISS

TESTURTEIL ROGUE SPEAR: BLACK THORN

ENTWICKLER Red Storm Ent. | **ANBIETER** Ubi Soft

PREIS Ca. DM 60,- | **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 166, 32 MB RAM, HD: 600 MB | **EMPFOHLEN** Pentium II 450, 128 MB RAM, HD: 600 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	40%
SOUND	75%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	59%
SPIELDESIGN	44%
MEHRSPIELER	60%

59

Moorhuhn 3: Es gibt Huhn!

Die **simple Moorhuhnjagd** geht in die dritte Runde - es darf gegähnt werden.



WIDERBORST Wie man den flinken Frosch abschießen kann, ist eines der Rätsel in Moorhuhn 3.



GEMEIN Sogar die Märchenfiguren Hase und Igel werden aufs Korn genommen.

Auch im dritten Teil bleiben die Entwickler dem **Moorhuhn**-Konzept treu und beglücken die Welt unter den Titel **Es gibt Huhn!** mit einer weiteren belanglosen, aber zugegebenermaßen unterhaltsamen Ballerei. Diesmal dient ein beschaulicher Küstenstreifen als Jagdrevier, wo es nicht nur Moorhühner, sondern auch Lesshühner (fünf Mark in die Wortspielkasse!) gibt. Die dürfen Sie nicht vom Bildschirm putzen, sonst gibt's Minuspunkte. Springende Fische, Haie und der berüchtigte Moorfrosch sind ebenfalls mit von der Partie, sogar die pensionierten Märchenfiguren Hase und Igel müssen ihr Dasein als digitale Schießbudenfigur fristen. Echte Fans jagen nicht nur den Highscore (wird auf Wunsch in der Internet-Bestenliste geführt), sondern versuchen die vielen Rätsel und Geheimnisse zu lösen. Einen Fischkutter versenken, Bäume fällen und Höhlenmalereien entdecken – das beschäftigt Hartgesottene für Stunden. Als Bonusmaterial enthält die CD das Minispielchen „Fische versenken" sowie die Lösung zur **Moorhuhn-Winteredition**. Alternativ steht **Moorhuhn 3** bei www.moorhuhn.de und www.bild.de zum Download bereit. GEORG VALTIN

TESTURTEIL MOORHUHN 3

ENTWICKLER Phenomedia | **ANBIETER** Ravensburger

PREIS Ca. DM 25,- | **TERMIN** Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 166, 64 MB RAM, HD: 15 MB | **EMPFOHLEN** Pentium II 300, 128 MB RAM, HD: 15 MB

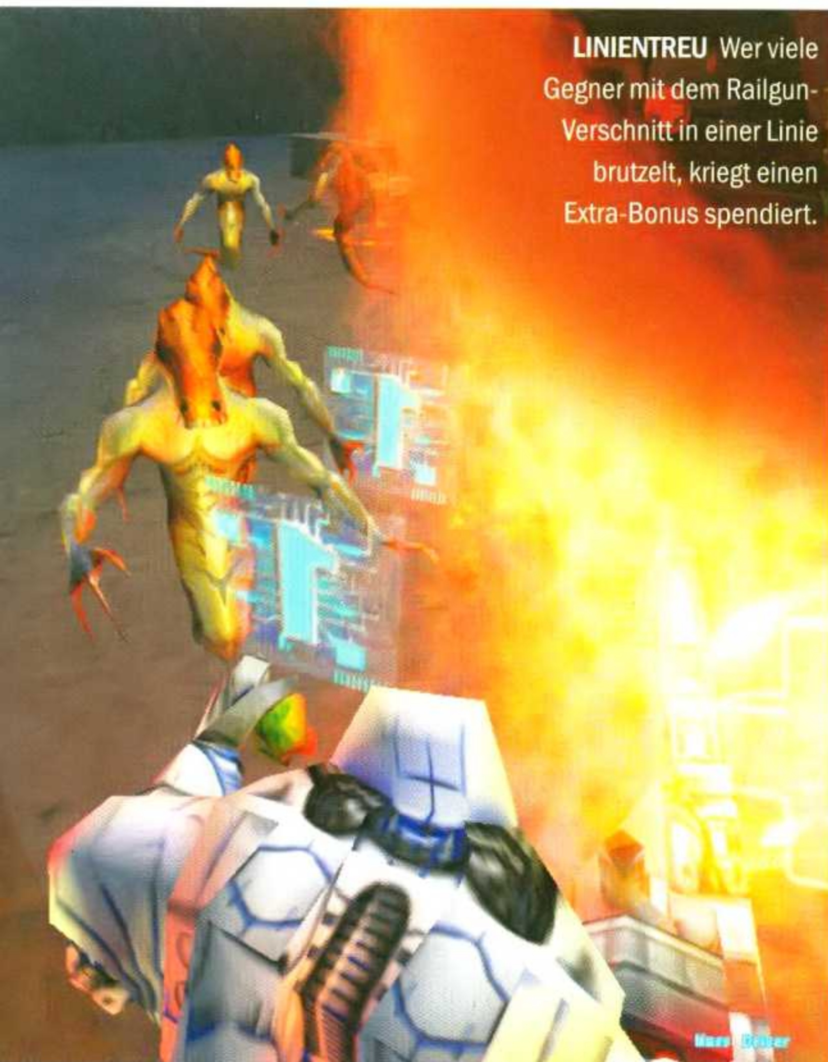
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

GRAFIK	29%
SOUND	19%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	23%
MEHRSPIELER	-

21

X-COM: Enforcer



LINIENTREU Wer viele Gegner mit dem Railgun-Verschnitt in einer Linie brutzelt, kriegt einen Extra-Bonus spendiert.



ARCADE-BONUS Die transparenten Scheiben sind Datenpunkte: Je mehr Sie davon am Ende vorweisen, desto bessere Waffen dürfen Sie kaufen.

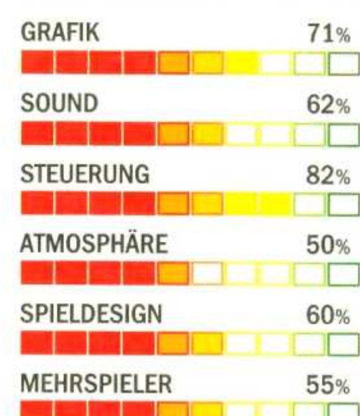
X-COM hat sich von seinen Taktikwurzeln vollständig gelöst und bietet Action ohne Schnickschnack.

Aliens bedrohen die Erde und fallen wie ein biblischer Heuschreckenschwarm über alles her, was ihnen in die Quere kommt. Was tun? Hirn ausschalten, Kampfroboter auspacken und mit dem Waffenarsenal ununterbrochen draufhalten: Schnellfeuergewehre und Schrotflinten spucken so viele Projektile, Plasmawaffen und Frostkanonen so viele Lichtblitze, dass der Bildschirm in schillernde Farben getaucht wird – die **Unreal**-Engine macht's möglich. Zielen verkommt da zur Nebensache, denn irgendwas rennt immer in die Schusslinie. Was sich auf dem Papier simpel anhört, spielt sich in der Praxis genauso: Gelegentlich wollen Passanten gerettet werden, selten müssen Sie Stellungen halten. Die restlose Vernichtung der Außerirdischen und ihrer Teleporter steht dagegen fast immer im Vordergrund. Während der Aufräumarbeit kriegen Sie pro Abschuss Datenpunkte aufs Geldkonto gutgeschrieben, die sich nach getaner Arbeit gegen Verbesserungen an vorhandenen Waffen eintauschen lassen. Der Flammenwerfer beispielsweise heizt dann doppelt so stark, der Granatwerfer wirft gleich fünf Knallkörper auf einmal und die Energiebällchen der Plasmakanone prallen von den Wänden ab. Alternativ lassen Sie Ihre Spielfigur schneller sprinten, höher hüpfen oder mehr Munition mitschleppen – für ungefähr sieben Stunden, denn dann ist der Endgegner besiegt und **X-COM: Enforcer** durchgespielt. THOMAS WEISS

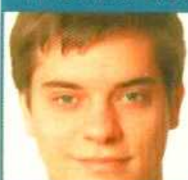
TESTURTEIL X-COM: ENFORCER

ENTWICKLER Infogrames	**ANBIETER** Infogrames
PREIS Ca. DM 70,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 800, 128 MB RAM, HD: 500 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 16, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 16

71



MEINUNG
THOMAS WEISS



Beschweren Sie den Feuerknopf auf der Tastatur am besten mit einem Stein.

Für Epileptiker ist das nix: Da blitzt es an allen Ecken und Enden bildschirmfüllend in sämtlichen Regenbogenfarben. Selbst gestählten Action-Helden wie mir (wer hat gelacht?) treibt es da gelegentlich die Tränen in die Augen – von der Hornhaut auf meinem Klickfinger ganz zu schweigen. Vielleicht kommen diese Ermüdungserscheinungen aber auch von der mehrstündigen Dauersession, die ich eingelegt habe: Weil nach jeder Mission neue Waffen und Gegenstände motivieren, fesselt **X-COM: Enforcer** bis zum Ende ununterbrochen. Und das kommt leider viel zu schnell. Nach gut sieben Stunden und etlichen tausend gerösteten Aliens später ist der simple Spaß auch für Einsteiger vorbei. Da ist es schade, dass der „Ich will die neue Wumme ausprobieren"-Effekt im Mehrspielermodus ausbleibt und selbiger somit nicht wirklich zum Weiterspielen einlädt.

POWERGAMER
on tv

CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

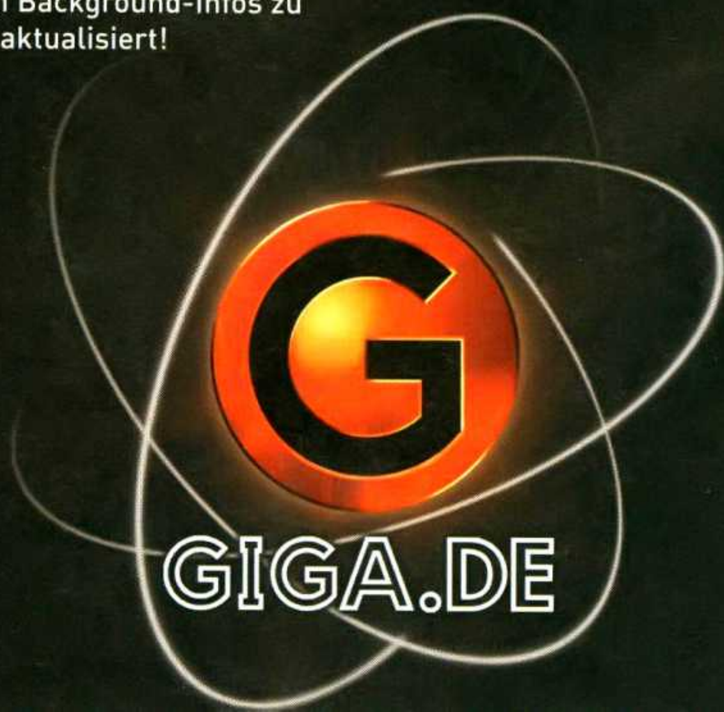
GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr

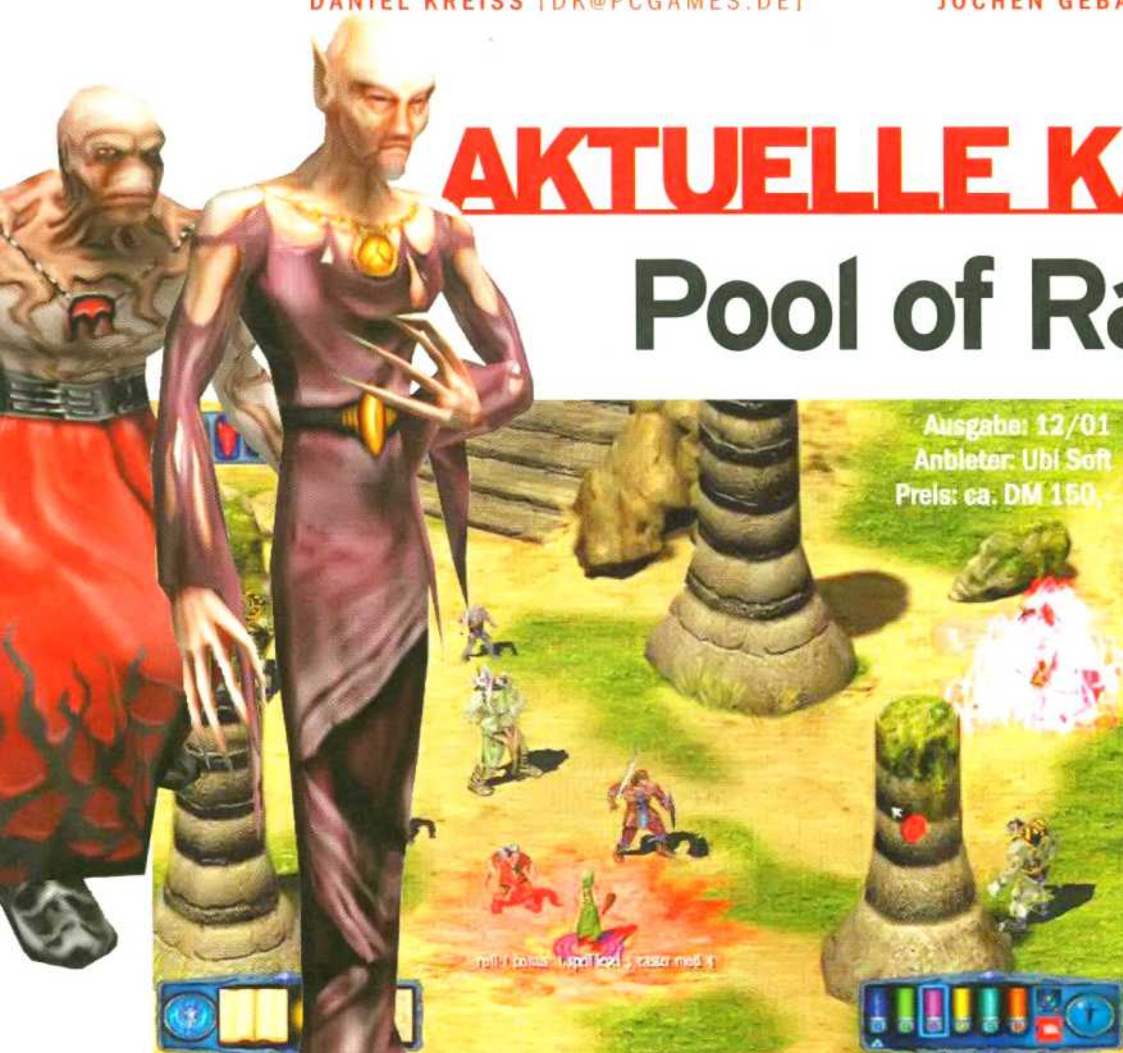
MONTAG - FREITAG



DANIEL KREISS [DK@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS

Pool of Radiance 2



Die große Überraschung in diesem Monat: Trotz hoher Erwartungen kann sich **Pool of Radiance 2** nur im oberen Mittelfeld platzieren. Von der Genre-Referenz **Baldur's Gate 2** sind sowohl Story als auch Atmosphäre weit entfernt – **Arcanum** und **Wizards & Warriors** bieten zudem eine abwechslungsreichere Spielumgebung und umfangreichere Möglichkeiten der Charakterentwicklung. Für erfahrene Dungeon-Besucher lohnt sich ein zweiter Blick dennoch: Das unverwüstliche Hack&Slay-Prinzip macht trotz eintöniger Höhlensysteme zumindest mittelfristig Laune und rettet **Pool of Radiance 2** vor der Durchschnittlichkeit.

70 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Abenteuer-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

91 Diablo 2 Special Edition (Classics)



Ein Liebhaberstück: Zum Spiel gibt es ein 100 Seiten starkes **Diablo 2**-Heft und eine DVD mit Making-of-Videos.

Ausgabe: 07/01 | Vivendi-Universal | Preis: ca. DM 50,-

91 Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal



Ein Add-on der Extraklasse: Unterhaltung, Dramatik, Spannung demonstrieren höchste Rollenspielkunst.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. DM 50,-

90 Diablo 2: Lord of Destruction



Nachschub für **Diablo 2**-Cracks: Streifen Sie mit Attentäterin oder Druide durch das Barbaren-Hochland.

Ausgabe: 08/01 | Vivendi-Universal | Preis: ca. DM 60,-

86 Vampire (Classics)



Schaurig-schönes Rollenspiel: Begleiten Sie Vampir Christophe auf der Suche nach Liebe durch die Zeitalter der Moderne.

Ausgabe: 11/01 | Activision | Preis: ca. DM 30,-

84 Planescape Torment (Classics)



Zombies auf der Suche nach dem Sinn des Lebens: Erfrischende 100 Stunden Spielzeit zum Schnäppchenpreis.

Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. DM 20,-

	81	**Grim Fandango (Classics)**	THQ	07/01	DM 20,-
	81	**The Curse of Monkey Island (Classics)**	THQ	08/01	DM 20,-
	80	**Fallout Apokalypse (Classics)**	Virgin Interactive	07/01	DM 50,-
	80	**Indiana Jones Adventure Kit (Classics)**	THQ	08/01	DM 30,-
	79	**Anachronox**	Eidos Interactive	08/01	DM 80,-
	78	**Arcanum**	Vivendi-Universal Interactive	09/01	DM 70,-
	74	**Wizards & Warriors (Classics)**	Activision	11/01	DM 30,-
	73	**Throne of Darkness**	Vivendi-Universal Interactive	11/01	DM 80,-
NEU	70	**Pool of Radiance 2**	Ubi Soft	12/01	DM 150,-
	67	**Dragon Riders**	Ubi Soft	08/01	DM 60,-
NEU	66	**Jack Orlando Directur's Cut (Classics)**	Jowood	12/01	DM 25,-
	64	**Road to India**	Virgin Interactive	10/01	DM 80,-
	61	**Gorasul**	Jowood	10/01	DM 80,-
	60	**Myst 3**	Ubi Soft	10/01	DM 90,-
	50	**Siege of Avalon**	Blackstar Multimedia	07/01	DM 30,-
	46	**Atlantis 2 (Classics)**	Modern Games	10/01	DM 15,-
NEU	42	**Atlantis 3**	Modern Games	12/01	DM 80,-
	40	**Schizm**	Infogrames	08/01	DM 80,-
	38	**Das Geheimnis von Alamut**	Wannadoo	10/01	DM 75,-
	38	**Die Legende des Propheten und des Mörders**	Wannadoo	10/01	DM 90,-

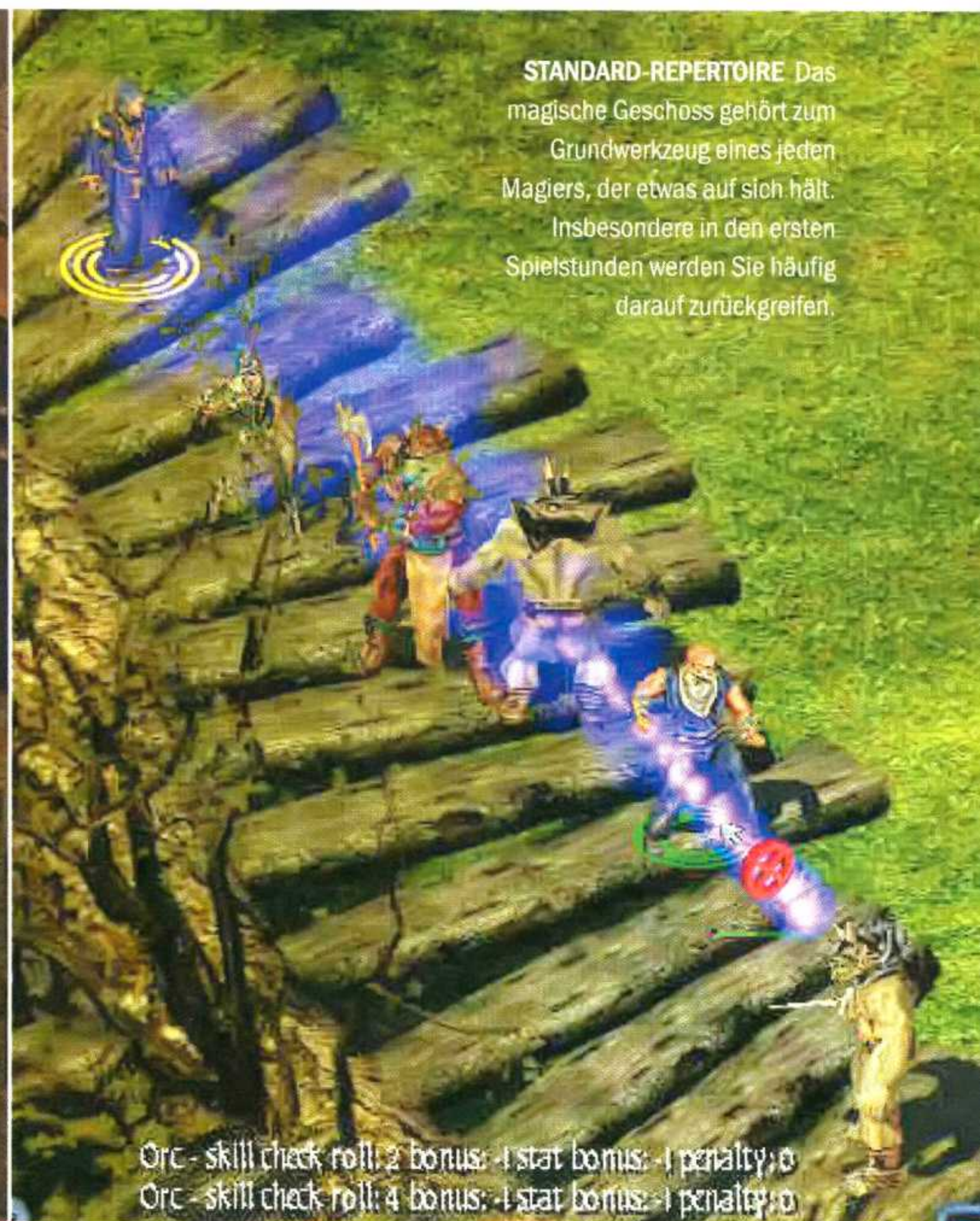
CHARTS

Die beliebtesten Rollenspiele und Adventures der PC-Games-Leser:

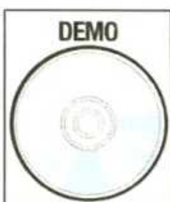
–	1	**Diablo 2 Add-on**	Action-Rollenspiel | Vivendi
–	2	**Baldur's Gate 2**	Rollenspiel | Virgin Interactive
–	3	**Diablo 2**	Action-Rollenspiel | Vivendi
▲	4	**Baldur's Gate 2 Add-on**	Rollenspiel | Virgin Interactive
▼	5	**Gothic**	Rollenspiel | Shoebox
▲	6	**Vampire: Die Maskerade**	Rollenspiel | Activision
▲	7	**Ultima: Ascension**	Rollenspiel | Electronic Arts
▲	8	**Summoner**	Rollenspiel | THQ
▲	9	**Baldur's Gate 1**	Rollenspiel | Virgin Interactive
▼	10	**Anachronox**	Rollenspiel | Eidos Interactive



FEUER FREI! Der Flame-Strike-Zauberspruch des Klerikers steht Ihnen erst nach einigen Stufenanstiegen offen, hat aber eine verheerende Wirkung.



STANDARD-REPERTOIRE Das magische Geschoss gehört zum Grundwerkzeug eines jeden Magiers, der etwas auf sich hält. Insbesondere in den ersten Spielstunden werden Sie häufig darauf zurückgreifen.









Pool of Radiance 2

Ein Sturmangriff auf Baldur's Gate sollte es werden – herausgekommen ist **ein nostalgischer Trip in die 80er-Jahre.**

Willkommen in der Endlosschleife: Der Gang vor Ihrer Nase unterscheidet sich nicht wesentlich von den anderen 50 Korridoren, durch die Sie bislang gewandert sind, und die Zombies, die gemächlich auf Sie zuschlurfen – schlurften auch vor fünf Minuten schon. Ein Ende ist mal gleich gar nicht in Sicht, wie der Blick auf die Karte des Handbuchs offenbart. Immerhin: Ein Viertel des Dungeons haben Sie in den letzten fünf Stunden erforscht. Jetzt nur nicht verzagen – morgen wissen Sie vielleicht, wie die Story weitergeht.

So sahen früher Rollenspiele aus. **Pool of Radiance** zum Beispiel. Damals war das sehr lustig. Da gab es natürlich auch noch kein **Arcanum**, kein **Planescape Torment** und erst recht kein **Baldur's Gate 2**. Rollenspiele waren wilde Prügelorgien – vorzugsweise rundenbasiert, damit's auch schön lange dauert – und wurden in unregelmäßigen Abständen von einem Story-Fetzen unterbrochen, der wenigstens ansatzweise erklären sollte, was Sie in diesem komischen, dunklen Loch denn überhaupt zu suchen hatten. Über ein Jahrzehnt ist das jetzt her und man könnte die Dinge mit nostalgischer Verklärtheit betrachten, wenn **Pool of Radiance 2** nicht wäre: Das ist brandneu und sieht auch so aus, spielt sich allerdings wie eine Endlosschleife. Der Gang vor Ihrer Nase ... aber das kennen Sie ja schon.

Fangen wir vorne an: Vier wackere Recken machen sich auf in Richtung Myth Drannor, jener sagenhaften Elfen-Stadt, in der ein neuer Pool of Radiance Angst und Schrecken verbreitet. Diese Quelle des Bösen verwandelt unbescholtene Bürger so mir nix, dir nix in willenlose Untote und wird von einer unheimlich mächtigen Macht kontrolliert. Ihre Aufga-



KÄLTEREGEN Da die Gegner sich häufig auf einem Fleck konzentrieren, sind flächendeckende Zaubersprüche der Schlüssel zum Erfolg.



RIESENSCHNECKE Normalerweise hauen Sie diesen Kreaturen ja eine auf den deformierten Schädel. Der Geselle hier ist Ihnen aber freundlich gesinnt und in seiner naiven Art zum Totlachen.

be ist klar umschrieben: Hingehen, aufräumen und den Tümpel versiegeln. So weit zur Story. Ehrlich. Mehr kommt da in den ersten 20 Stunden nicht. Alle Jubeljahre darf ein NPC mal seinen Senf dazugeben, aber mehr als schmückendes Beiwerk haben die selten zu erzählen. Zunächst hält Sie nichts – aber auch gar nichts – von Ihrem eigentlichen Job ab: hordenweise Monster plätten.

Dazu bedienen sich Ihre Helden der Regeln der dritten **Dungeons & Dragons**-Ausgabe. Die kommt neuerdings ohne den „Advanced"-Zusatz aus und unterscheidet sich ganz erheblich von ihren Vorgängern, die in **Baldur's Gate** und Co. Verwendung fanden. Die Entwickler von Stormfront haben das **D&D**-Regelwerk aber teilweise recht fröhlich dem Spiel angepasst. Das reicht von frustrierenden Änderungen im Erfahrungspunktesystem (Ihre Charaktere steigen wesentlich langsamer auf, als die Originalregeln vorsehen) bis zum Fehlen von Charakterklassen wie Druiden und Barden. Wählen dürfen Sie aktuell aus sechs Rassen und acht Klassen und wer denkt, dass wenigstens die ausbalanciert wären, ist auf dem Holzweg. In der Praxis ist ein Barbar jedem Kämpfer haushoch überlegen und die Vorteile eines Diebes werden dadurch zunichte gemacht, dass der Bursche sich nicht weiter als einen Bildschirm von der eigenen Party entfernen darf.

Herz und Seele von **Pool of Radiance 2** sind die Kämpfe. Die laufen rundenbasiert ab und können bei entsprechender Gegnerzahl auch schon mal ausufern. Während Ihre Magier und Kleriker mit mehr als 90 toll animierten Zaubersprüchen um sich werfen, bedienen sich die Nahkämpfer verschiedenster Spezialfähigkeiten, die bei jedem Levelanstieg erweitert werden. Dank des **D&D**-Backgrounds gehört eine ordentliche Portion Taktik zum guten Ton – wer sich mitten im Kampf zum Rückzug entschließt, muss eben damit leben, dass der Gegner einen „Freischlag" erhält. Möglicherweise erhalten die Monster aber noch mehr – nämlich einen

Die deutsche Version – **bugfrei?**



ZUVERSICHTLICH Matthias Oertwig von Ubi Soft Deutschland verspricht eine bugfreie deutsche Version.

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer im Internet: Die US-Version von **Pool of Radiance 2** löscht bei der Deinstallation wichtige Windows-Systemdateien. Glück hatten die, die bereits bei der Installation scheiterten – das Spiel weigert sich nämlich hartnäckig, in ein anderes als das vorgegebene Verzeichnis installiert zu werden. Stormfront reagierte mit einem Installations-Update und legte wenig später einen zweiten Patch zur Behebung diverser spieltechnischer Probleme nach (beide Patches finden Sie auf unserer Cover-CD). Auf Nachfrage versicherte uns Ubi Soft Deutschland, dass die am 15. November erscheinende, deutsche Version mit allen aktuellen Updates ausgestattet sein wird. Ob der ungetrübte Spielspaß tatsächlich garantiert ist, lesen Sie in unserem Test der deutschen Fassung in der nächsten Ausgabe.



VAYA CON DIOS Ein Gebet zur rechten Zeit stärkt nicht nur die Kampfkraft, sondern bietet auch besseren Schutz bei magischen Attacken.

unfairen Vorteil. Was in den einschlägigen Foren schon diskutiert wird, sticht auch im Test negativ ins Auge: Die Kerle scheinen bei Treffer- und Rettungswürfen zu tricksen. Geht es in der Oberwelt noch vergleichsweise dezent zur Sache, bleibt Ihnen in den Dungeons kaum Zeit zum Luftholen. Monster, so weit das Auge reicht. Gänge, so weit das Auge reicht. Und noch viel weiter, denn: Die Höhlensysteme sind riesig. Alleine für den ersten Dungeon-Level des Spiels können Sie gut und gerne zehn Stunden einkalkulieren.

Das wäre nur so halb so wild, wenn sich die unzähligen Korridore und Hallen richtig voneinander unterscheiden würden. Tun sie aber nicht. Abgesehen von den hübschen Animationen Ihrer Charaktere herrscht bei **Pool of Radiance 2** optische Einöde. Die Modelle und Objekte sehen zwar recht ansehnlich aus, werden aber derart sparsam eingesetzt, dass sie in der grafischen Tristesse stellenweise wie Fremdkörper wirken. Im weiteren Spielverlauf bessert sich der Gesamteindruck, bleibt aber stets hinter den hoch gesteckten Erwartungen zurück. Von der Soundfront gibt es musikalisches Einheitsgedudel und ordentliche FX zu vermelden, die Sprachausgabe der spärlichen NPCs ist sehr gelungen, wirft aber die Frage auf, warum man selbige bei dieser geringen Anzahl nicht komplett vertont hat.

JOCHEN GEBAUER

Mit **mehr als 90 toll animierten Zaubersprüchen** lassen es die Magier so richtig krachen. Die Nahkämpfer stehen mit ihren Spezialfähigkeiten in nichts nach.



MÄCHTIGER MÖNCH Wenn Sie eine so hohe Erfahrungsstufe erreicht haben, liegen viele durchzockte Nächte hinter Ihnen.

TESTCENTER



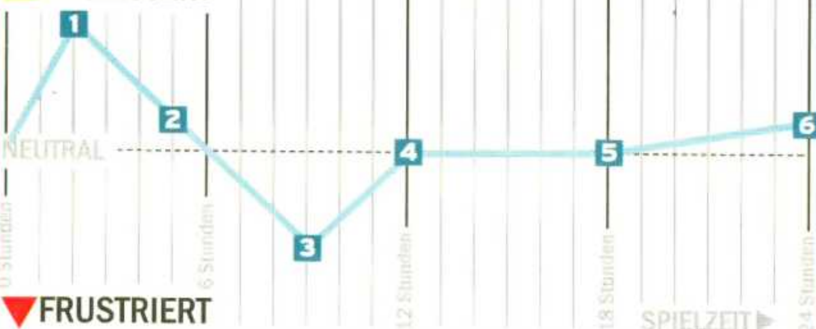
FEATURES

- 6 Rassen
- 8 Klassen
- 99 Zaubersprüche
- 18 Spezialfähigkeiten
- Rundenbasiertes Kampfsystem
- Als Collector's Edition mit Roman erhältlich
- Regeln der dritten **Dungeons & Dragons**-Edition
- Charaktere können bis zur Erfahrungsstufe 16 aufsteigen
- Umfangreiches Tutorial

ZAHLEN & FAKTEN

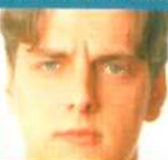
Genre:	Rollenspiel
Vergleichbare Spiele:	Baldur's Gate 2, Arcanum, Diablo 2, Icewind Dale, Planescape Torment
Entwickler:	Stormfront Studios
Vom gleichen Entwickler:	NASCAR Revolution, Byzantine
Publisher:	Ubi Soft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers :	0190 - 8824 1210 (3,63 DM/Min.)
Offizielle Website:	www.poolofradiance.com
Website des Publishers :	www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	www.stormfront.com
Beste Fansite:	www.poolofradiance2.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0180 - 555 49 38 (24 Pf. pro Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	US-Version erhältlich/deutsche Version: 15.11.01
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 80,-
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch, Karte
Sprache Spiel:	Englisch
Sprache Handbuch:	Englisch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

JOCHEN GEBAUER



Die guten alten Zeiten: Nächtelang **Pool of Radiance** gespielt und in der Schule blaugemacht, weil Oberfiesling Tyrantraxus nicht kleinzukriegen war. Was mich damals gefesselt hat, stimmt mich heute nachdenklich. Ich mag abwechslungsreiche Dungeons mit vielen verschiedenen Monstern – **Pool of Radiance 2** setzt mir endlose Korridore und die immer gleichen Gegner vor. Ich schätze eine gut erzählte Geschichte – und Stormfront beglückt mich mit einer 08/15-Story, die erst nach zähen Spielstunden in die Gänge kommt. Für erledigte Monster wird mir eine lächerliche Summe an Erfahrungspunkten gutgeschrieben, aber kaum löse ich eine der sporadischen Quests, steige ich einen Level auf. Sorry, aber das ist die pure Design-Schlamperei. Die taktischen Kämpfe und das unverwüstliche Hack&Slay-Prinzip retten **Pool of Radiance 2** in den oberen Durchschnitt – da wäre mehr drin gewesen.

Ein viel versprechendes Konzept wurde ideen- und innovationslos umgesetzt. Ich bin richtig enttäuscht.

GEORG VALTIN



Wenn Sie kein geduldiger Typ sind, ist **Pool of Radiance** nichts für Sie. Bis die Story mal in die Gänge kommt, vergehen 20 bis 25 – wenig abwechslungsreiche – Spielstunden. Das ist für mich okay, ich mag Rollenspiele. Das Hauptaugenmerk von **Pool of Radiance 2** liegt auf den Kämpfen, fein. Aber offensichtlich schummelnde Gegner, teilweise unausgewogenes Balancing sowie eine recht eigenwillige Interpretation des neuen Regelwerkes lassen Motivation und Spaßfaktor deutlich nach unten plumpsen. Und fehlende Features, etwa die Möglichkeit, beim Levelaufstieg die maximalen Hitpoints zu bekommen, zeigen, dass die Entwickler beim Blick auf ihr Baby durch einen Nostalgieschleier geschaut haben, statt die Zeichen der Zeit zu erkennen: **Baldur's Gate 2** zeigte bereits vor über einem Jahr, wie ein modernes Rollenspiel aussieht.

Nostalgisches Denken an der falschen Stelle: **Pool of Radiance 2** ist zu zäh, zu langatmig – nur für Rollenspieler mit Geduld.

LEISTUNGSCHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS



	640 x 480 PIII 500/128	640 x 480 Duron 600/128	640 x 480 Duron 800/128	640 x 480 PIII 1.000/256	640 x 480 Athlon 1.200/256	640 x 480 P4 1.400/256	800 x 600 PIII 500/128	800 x 600 Duron 600/128	800 x 600 Duron 800/128	800 x 600 PIII 1.000/256	800 x 600 Athlon 1.200/256	800 x 600 P4 1.400/256	1.024 x 768 PIII 500/128	1.024 x 768 Duron 600/128	1.024 x 768 Duron 800/128	1.024 x 768 PIII 1.000/256	1.024 x 768 Athlon 1.200/256	1.024 x 768 P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

Pool of Radiance 2 ist ein Spiel, dessen Geschwindigkeit durch die CPU bestimmt wird. Die minimalen Spezial-Effekte und Schattenwürfe ermöglichen es, dass das Spiel bereits auf einem 600er-PIII völlig ruckelfrei läuft. Sie sollten aber eine Vollinstallation durchführen, um so lange Ladezeiten zu vermeiden. Sollte das Spiel bei Ihnen ruckeln, ist es ratsam, die Festplatte mal wieder zu defragmentieren. So ist ein schnellerer Zugriff auf gespeicherte Daten möglich und die schönen Videos können schneller wiedergegeben werden.

MAXIMALE DETAILS



	640 x 480 PIII 500/128	640 x 480 Duron 600/128	640 x 480 Duron 800/128	640 x 480 PIII 1.000/256	640 x 480 Athlon 1.200/256	640 x 480 P4 1.400/256	800 x 600 PIII 500/128	800 x 600 Duron 600/128	800 x 600 Duron 800/128	800 x 600 PIII 1.000/256	800 x 600 Athlon 1.200/256	800 x 600 P4 1.400/256	1.024 x 768 PIII 500/128	1.024 x 768 Duron 600/128	1.024 x 768 Duron 800/128	1.024 x 768 PIII 1.000/256	1.024 x 768 Athlon 1.200/256	1.024 x 768 P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce256	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 MX	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Kyro II	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Radeon 32 DDR	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 5	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Pro	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce2 Ultra	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
GeForce3	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Die Charaktere sind erschaffen und die ersten Schlachten geschlagen. Das rundenbasierte Kampfsystem macht Laune, die Vorfreude ist riesig. Myth Drannor, ich komme!

2 Der erste Dungeon: Sehr originell sieht er nicht aus. Alles voller Orks und Zombies. Nicht gerade abwechslungsreich, aber die Kämpfe motivieren immer noch.

3 Jetzt reicht's! 1.000 Orks und 800 Zombies sind erschlagen, aber passiert ist so gut wie gar nichts. Da machen auch die Gefechte keinen Spaß mehr. Man sehnt sich nach dem Ausgang.

4 Na endlich! Den Ausgang vor Augen, steigt die Motivation deutlich. Die Vorfreude, auf einen neuen Teil der Story zu stoßen, animiert zum Weiterspielen.

5 So richtig will der Funke nicht überspringen. **Pool of Radiance 2** läuft gemächlich vor sich hin - Überraschungen sind selten. Immerhin steigen die Charaktere endlich auf.

6 Neue NPCs und frische Monster lassen die Motivation wieder steigen. Die Story kommt langsam in Fahrt. Warum muss man sich dafür 20 zähe Stunden lang quälen?

IM WETTBEWERB

	Baldur's Gate 2	Arcanum	Pool of Radiance 2
GRAFIK	**82**	**57**	**74**
Detailreichtum Spielwelt	89	59	72
Detailreichtum Objekte	75	52	71
Vielfalt der Spielwelt	86	65	56
Animation	79	44	83
Effekte	82	64	88
SOUND	**84**	**66**	**74**
Musik	90	61	61
Soundeffekte	82	66	79
Stimmen/Kommentar	81	72	83
STEUERUNG	**90**	**74**	**71**
Bedienungskomfort/Navigation	90	75	70
Präzision der Steuerung	90	78	72
Übersichtlichkeit/Perspektive	90	70	70
ATMOSPHÄRE	**89**	**79**	**70**
Spannung/Überraschungen	87	82	68
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	92	85	75
Story/Dialoge/Kommentare	91	84	65
Inszenierung	84	64	69
SPIELDESIGN	**82**	**80**	**64**
Einsteigerfreundlichkeit	68	62	72
Abwechslung	90	82	61
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	87	62	65
Verhalten der Computergegner	68	53	55
Spieltiefe	92	85	70
Innovation/Originalität	88	70	62
MEHRSPIELER-MODUS	**59**	**69**	**74**
Attraktivität der Modi	67	70	82
Unterstützung seitens Hersteller	50	63	62
Interaktion/Kommunikation	61	74	79
TEST-AUSGABE:	PCG 12/00	PCG 09/01	
WERTUNG:	92	78	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik:
+ Sehr realistische Charakter-Animationen
+ Toll animierte Zaubersprüche
− Wenig Abwechslung

Sound:
+ Sprecher passen perfekt zur Rolle
+ Stimmungsvolle Effekte
− Eintönige Musik

Steuerung:
+ Hotkeys
− In Kämpfen ungenau
− Sichtradius sehr eingeschränkt

Atmosphäre:
+ Stimmungsvoller Vorspann
− Dünne Story
− Wenige NPCs

Spieldesign:
+ Äußerst umfangreich
− Langweilig aufgebaute Dungeons
− Zu wenige Gegner-Variationen

Mehrspieler-Modus:
+ Zufällig generierte Dungeons
+ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
− Viel zu niedrige Level-Begrenzung (16)

TESTURTEIL POOL OF RADIANCE 2

ENTWICKLER Stormfront St.
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. DM 150,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch
BENÖTIGT Pentium 400, 64 MB RAM, HDD: 700 MB
EMPFOHLEN Pentium 600, 128 MB RAM, HDD: 1.200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 6, Internet 6, 1 Spieler pro Packung

70

GRAFIK	74%
SOUND	74%
STEUERUNG	71%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	74%

Atlantis 3 – Die neue Welt



TOTE HOSE Die Schauplätze sehen nett aus, wirken allerdings sehr steril.

Hübsch ist er ja, dieser Myst-Klon. Unkompliziert auch. **Und langweilig.**

Die geheimnisvolle Stadt Atlantis ist ja bekanntlich im Meer versunken. Der Sage nach waren die Götter mächtig sauer auf die Bewohner und schickten eine ordentliche Flutwelle vorbei. Wir wissen mittlerweile warum, die junge Archäologin aus Cryos Render-Adventure anscheinend nicht. Das Mädel sucht nämlich in der Wüste nach einem Brunnen, freundet sich mit einem mordlustigen Nomaden an und findet – die Spatzen pfeifen es schon von den Dächern – eine selten dämliche Geschichte. Dann und wann stolpert das naive Gör über ein Logik-Rätsel der Marke „Prima, da kann man ja draufklicken" und erfreut sich an lyrischen Dialogen wie diesem hier: „Ich muss noch ein paar Männer umbringen" – „Oh, sind das Feinde von Ihnen?". Die einzelnen Schauplätze sind hübsch gerendert, wirken aber teilweise unscharf. Das gilt auch für die Heldin: Eine schamlosere Kopie von Aki Ross gab's schon lange nicht mehr. Wollen Sie immer noch wissen, warum die Götter das sagenhafte Reich vernichtet haben? Na ja, wir vermuten mal, denen gingen die Protagonisten ganz gewaltig auf die Nerven. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
ATLANTIS 3 – DIE NEUE WELT

ENTWICKLER Cryo	**ANBIETER** Modern Games
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 2 333, 32 MB RAM, HDD: 400 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 3 500, 64 MB RAM, HDD: 400 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

42

GRAFIK	72%
SOUND	60%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	39%
SPIELDESIGN	44%
MEHRSPIELER	-

Jack Orlando – Director's Cut





VORFÜHRUNG Mit einem Revolver im Rücken darf Jack die Einrichtung eines Gangster-Büros in den 30ern bewundern.



MIT DER LUPE Bemerkenswerte Aktionen werden in Extrafenstern gezeigt.

Spannung, Jazz und kluge Rätsel genügen manchmal für ein gutes Adventure.

Vier Jahre nach seiner Erstveröffentlichung wirkt **Jack Orlando** so zeitgemäß gezeichnet wie die Anfangsepisoden der Feuersteins. Gesichter setzen sich aus wenigen Strichen zusammen, Bewegungen laufen in erbärmlich wenigen Animationsphasen ab. Nebenbei scheppert die Sprachausgabe, als wären die Aufnahmen mit Kassettenrekordern in einem Abwasserkanal gemacht worden. Und trotzdem ist es ein anständiges Adventure, in dem der Spaß gemütlich aus Dialogen und Rätseln entsteht. Detektiv Jack Orlando, Quartalssäufer und arbeitslos, wird in Amerikas 30er-Jahren unschuldig für einen Mord angeklagt. Alten Beziehungen verdankt er, dass ihm 48 Stunden gegönnt werden, um den wahren Killer zu finden. Die Spurensuche am Tatort bringt einen Zigarrenstummel und den Hinweis auf eine Bar. Von hieraus beginnt eine Tour durch schmutzige Hinterhöfe, Casinos und Schmugglerverstecke, die besonders atmosphärisch wird, sobald die Nacht beginnt. Dann begleiten Jack wunderbar melancholische Saxophon- und Klavierarrangements von Komponist Harold Faltermeyer (**Beverly Hills Cop**). DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL CLASSICS
JACK ORLANDO – DC

ENTWICKLER Reality Pump	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. DM 25,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 90, 16 MB RAM, HDD: 200 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 100, 32 MB RAM, HDD: 200 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

66

GRAFIK	51%
SOUND	48%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	-

ZUPACKEN!



3 x FHM

[äff äitsch ämm]

für nur 13,90 DM!

Jetzt ist's raus! FHM, das neue Magazin für Männer, die nur eines wollen: alles.

Neugierig? Dann mach den Härtetest und lass dir drei FHM-Ausgaben zum vorteilhaften Schnupperpreis kommen!

FHM Männer sind so.

Coupon einfach ausschneiden und einsenden an: FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg

Telefon 07 81/639 64 09

Fax 07 81/639 61 03

oder im Internet:

www.fhm-magazin.de

Für den Abonnenten zum Verbleib. Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen. Regulärer Preis für das Jahresabonnement: 69,90 DM (562 ÖS, 69,90 SFR) jeweils zzgl. Versand.

Ja, ich möchte FHM testen!

Schickt mir deshalb die nächsten drei Hefte zum Schnupperpreis von nur 13,90 DM (112,– ÖS bzw. 13,90 SFR jeweils zzgl. Versand)! Wenn ich FHM anschließend weiter beziehen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte dann FHM monatlich zum Jahresabo-Vorzugspreis von z. Zt. 69,90 DM (562,– ÖS, 69,90 SFR) jeweils zzgl. Versand, statt 78,– DM (624,– ÖS, 78,– SFR). Das Abonnement kann ich nach Ablauf eines Jahres jederzeit wieder kündigen. Möchte ich FHM nicht weiter beziehen, genügt ein kurzes Schreiben spätestens drei Tage nach Erhalt des zweiten Hefts. Dieses Angebot gilt nur in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Name, Vorname

Geburtsdatum

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Telefon Fax

E-Mail

Ich bin damit einverstanden, dass mir auch per Telefon, Fax oder E-Mail interessante Angebote unterbreitet werden.



Datum, Unterschrift PCGA1101MA

✓ **Ich bezahle bequem und bargeldlos durch Bankeinzug (nur im Inland möglich)**

Geldinstitut

BLZ

Kontonummer

Vertrauensgarantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 14 Tagen nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) ohne Begründung schriftlich bei FHM Deutschland, Postfach 086, 77649 Offenburg, widerrufen.



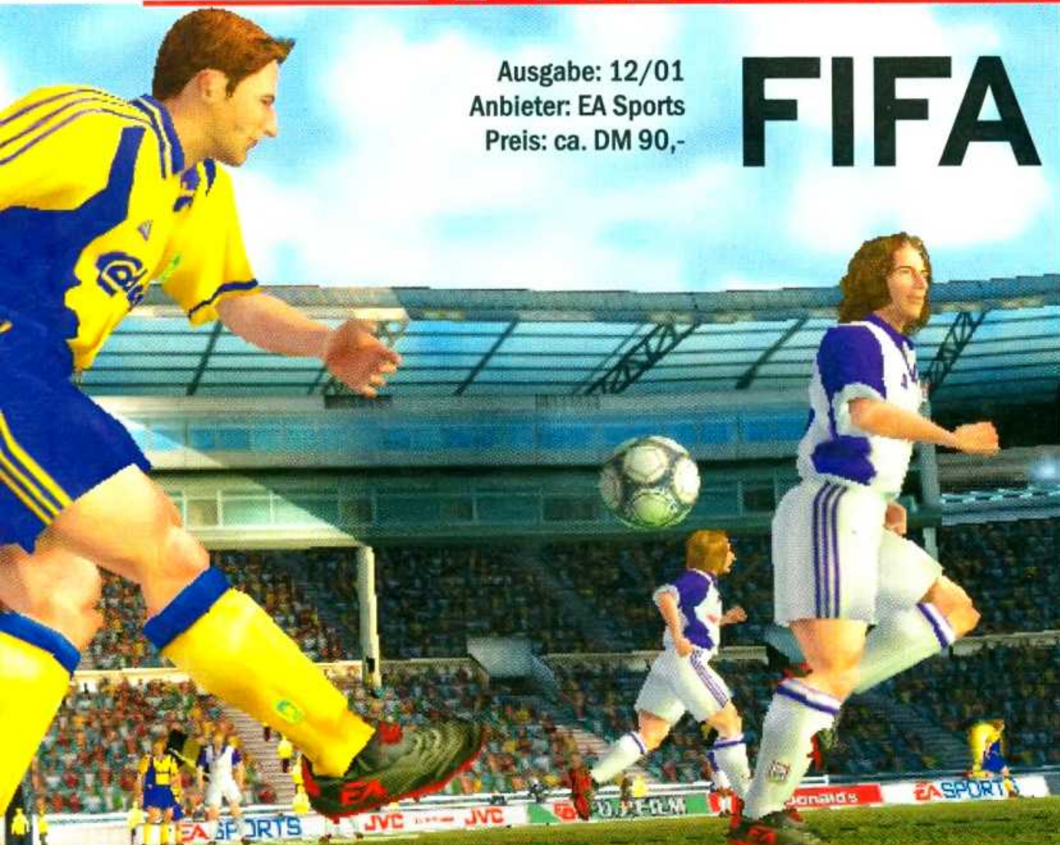
Datum, Unterschrift

IHRE EXPERTEN



GEORG VALTIN [GV@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

AKTUELLE KAUFTIPPS



Ausgabe: 12/01
Anbieter: EA Sports
Preis: ca. DM 90,-

FIFA 2002

EA Sports erfüllt mit **FIFA 2002** endlich die seit Jahren vorgebrachten – und mehr als überfälligen! – Wünsche der Käufer (Stichwort Gamepad-Belegung). Das neue Pass-System sticht dabei als überragendes Feature heraus. Es bringt neue, taktische Möglichkeiten, betont die Simulationskomponente und erhöht den Schwierigkeitsgrad. Im Gegensatz zu **NHL 2002** bietet die Fußballsimulation deutlich mehr Innovationen, hat aber auch mehr von den kleinen Macken und reiht sich deshalb knapp dahinter ein. Selbst Besitzern der Vorgängerversionen könnten wir den Kauf von **FIFA 2002** uneingeschränkt empfehlen, da die Serie eine deutliche Weiterentwicklung erfährt.

88 [WERTUNG]

Kaufberatung und Marktübersicht in einem: Die besten Sport-Spiele der letzten sechs Ausgaben:

89 NHL 2002



Eiskalte Leidenschaft: **NHL 2002** ist an Rasanz nicht zu überbieten. Ein Monster an Spielmodi und Optionen!

11/01 | EA Sports | Preis: ca. DM 90,-

NEU 88 FIFA 2002



Selbst gemachte Pizza und Ihr **FIFA 2002**-Gamepad haben ab sofort eins gemeinsam: Beide sind frei belegbar.

12/01 | EA Sports | Preis: ca. DM 90,-

87 Madden NFL 2002



Die schönsten Touchdowns, die packendste Atmosphäre, die beste Grafik: Referenz im American Football!

10/01 | EA Sports | Preis: ca. DM 90,-

87 Grand Prix 3: Saison 2000



Bei **F1 2001** von EA Sports gibt's bereits die Daten der diesjährigen Saison – aber **Grand Prix 3** ist viel besser.

09/01 | Infogrames | Preis: ca. DM 40,-

NEU 87 Colin McRae Rally 2.0 (Classics)



1A-Rallye-Simulation, scheckheftgepflegt, günstig abzugeben. Auch enthalten in Big Box Chartbreaker Vol. 1 (DM 80,-).

12/01 | Codemasters | Preis: ca. DM 30,-

Wertung	Spiel / Anbieter	Ausgabe	Preis
86	**Grand Prix 3** Infogrames	09/01	DM 40,-
NEU 82	**Rally Trophy** Jowood	12/01	DM 90,-
78	**Extreme Biker (Classics)** Vivendi-Universal	07/01	DM 30,-
NEU 76	**F1 2001** Electronic Arts	12/01	DM 90,-
73	**Open Kart** Virgin Interactive	09/01	DM 80,-
73	**Anstoß Action** Infogrames	07/01	DM 80,-
73	**MTV Sports Skateboarding (Classics)** THQ	06/01	DM 40,-
70	**Tiger Woods PGA Tour 2002 (Classics)** Electronic Arts	10/01	DM 30,-
69	**Bleifuß (Classics)** Virgin Interactive	10/01	DM 15,-
69	**Train Simulator** Microsoft	09/01	DM 120,-
67	**4x4 Evolution (Classics)** Take 2	08/01	DM 20,-
67	**Roland Garros 2001** Cryo	07/01	DM 80,-
64	**Leadfoot** Take 2	09/01	DM 50,-
61	**Fly! 2** Take 2	09/01	DM 80,-
61	**Roland Garros 2000 (Classics)** Koch Media	08/01	DM 25,-
58	**King of the Road** Infogrames	08/01	DM 80,-
NEU 51	**Carrera Grand Prix** Take 2	12/01	DM 60,-
48	**Europa Raser** Infogrames	08/01	DM 65,-
NEU 47	**Sega Marine Fishing** Empire Interactive	12/01	DM 90,-
33	**Team Telekom Euro Tour Cycling** Dinamic Multimedia	10/01	DM 60,-

CHARTS

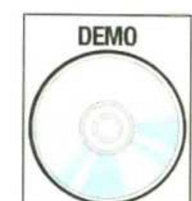
Die beliebtesten Sport- und Rennspiele der PC-Games-Leser:

Trend	Platz	Spiel	Genre / Anbieter
NEU	1	**NHL 2002**	Eishockey-Simulation | EA Sports
▲	2	**Need for Speed: Porsche**	Rennspiel | EA Games
▼	3	**FIFA 2001**	Fußball-Simulation | EA Sports
▲	4	**Tony Hawk's Pro Skater 2**	Fun-Sport | Activision
▼	5	**Grand Prix 3**	Formel-1-Simulation | Infograme
▲	6	**Colin McRae Rally 2.0**	Rallye-Simulation | Codemasters
▲	7	**Need for Speed 4**	Rennspiel | EA Games
NEU	8	**Madden NFL 2002**	Football-Simulation | EA Sports
▲	9	**NBA Live 2001**	Basketball-Simulation | EA Sport
▼	10	**F1 Racing Championship**	Formel-1-Simulation | Ubi Soft

FIFA 2002











Das neue Pass-System bringt der FIFA-Reihe die **größte spielerische Änderung seit Jahren** – und den Spielern die beste PC-Fußball-Simulation. Mit FIFA 2002 verlässt die Fußball-Simulation den Stagnationskurs vergangener Jahre.

Wer das brandneue **FIFA 2002** spielt, wird schnell merken, dass er sich im Gegensatz zu den vorigen Teilen der beliebten PC-Kickerei gehörig umstellen muss. Mit dem Pass-System überarbeiteten die Entwickler bei EA Sports in Kanada einen entscheidenden Bestandteil grundlegend (siehe Kasten). Ein riskantes Unterfangen, das leicht hätte schief gehen können. Nach ausführlicher Testerei, gewonnenen Meisterschaften und zahlreichen Mehrspielerpartien steht fest: An die neue Steuerung muss man sich zwar zunächst gewöhnen, sie ist aber gelungen und macht **FIFA 2002** simulationslastiger, realistischer und auch schwieriger als bisher. Damit werden gleich drei Mängel korrigiert, die der Serie immer wieder vorgeworfen wurden. Die Zeiten, in denen Sie mit ein paar blinden Pässen, der Flanke und dem Fallrückzieher Tore wie am Fließband erzielt haben, sind vorbei. Bälle dürfen Sie jetzt praktisch frei auf dem ganzen Platz verteilen, sie gehen nicht mehr automatisch zum Mit- oder Gegenspieler.

Möglich wird das neue Pass-System durch die genaue Berechnung des Spielerverhaltens; wie das technisch genau funktioniert, demonstrierten



KNALLHART Derartige Blutgrätschen ahndet der Schiri oft mit dem gelben oder roten Karton.



UNGEWÖHNLICH Die Zwischensequenzen nach Toren bieten interessante Kameraeinstellungen, sind aber etwas zu hart geschnitten.

TORJÄGER Bayern-Vollstrecker Elber jubelt an der Eckfahne – stilecht in weißen Schlappen.





NAH DRAN Wie realistisch die Animationen wirklich sind, sieht man leider nur in Nahaufnahmen, etwa beim Elfmeterschießen.

die Entwickler bereits im Mai auf der E3 in Los Angeles: Das unmittelbare Umfeld jedes Akteurs wird permanent im Bezug auf die Position gegnerischer Kicker und des Balles analysiert. Computergesteuerte Teams entscheiden so, ob und wohin ein Pass gespielt wird. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt dabei, wie perfekt dieser Vorgang durchgezogen wird. Das Defensivverhalten wird über die gleichen Parameter berechnet. Bei der damaligen Präsentation visualisierten die Designer diese Zonen durch ein Ampelfarbsystem: Rote Flächen bedeutet einen sicheren Fehlpass, gelb heißt fifty-fifty, in grünen Bereichen kommen die Abspiele auf jeden Fall an (**FIFA 2001** nutzte bereits ein ähnliches System, wo ein Pfeil in entsprechender Farbe zeigte, wohin man das Leder bolzen soll). Nun bezieht sich die Einteilung aber nicht mehr nur auf die digitalen Fußballer, sondern das gesamte Feld. So erkennen die Pixelkicker Freiräume und sprinten in der Hoffnung auf den öffnenden Pass genau dorthin. Diese Hoffnung dürften Sie in den ersten Partien nicht allzu oft erfüllen, da es einiges an Zielübung und Feingefühl am Gamepad erfordert. Das gilt auch für all diejenigen, die sich für gute **FIFA**-Zocker halten. Per Analog-Controller legen Sie die Richtung fest, die Dauer des Tastendrucks bestimmt bei hohen und flachen Zuspielen die Schusskraft. Nach spätestens fünf Partien haben Sie sich daran gewöhnt und besiegen die PC-gesteuerten Mannschaften locker im leichtesten Schwierigkeitsgrad „Amateur". Ungleich schwerer wird das Unterfangen eines siegreichen Duells in höheren Levels: Kommt man in „Profi" doch noch zum Sieg, wird „Weltklasse" zur echten Herausforderung. Die Erklärung ist einfach: Computergegner verteilen die Bälle mit einer Präzision, die kaum zu erreichen ist. Anders gesagt: Der Ball landet immer da, wo er hin muss, frustrierende Niederlagen sind die Folge. Zumal die Räume von den PC-Verteidigern derart gut gedeckt werden, dass man selbst schon am Spielaufbau scheitert. Tja, jetzt können all die „**FIFA** ist ja viel zu einfach im Weltklasse-Modus"-Sprücheklopfer mal beweisen, was sie wirklich draufhaben.

Warum man es nach einer gewissen Zeit doch schafft, zu gewinnen? Das liegt hauptsächlich an drei Schwachpunkten, die das aktuelle Programm von seinem Vorgänger geerbt hat: Torwartverhalten, Dribblings,

Standardsituationen. Fangen wir mit dem letztgenannten Punkt an: Anders als im normalen Spielgeschehen bugsiert man bei Ecken, Freistößen und Einwürfen das Leder wie gewohnt per Knopfdruck direkt zum Kollegen. Tore aus Eckstößen sind so recht einfach reproduzierbar, das war in **FIFA 2001** und **FIFA 2000** auch schon so (auf Weltklasse-Niveau machte der Computer aus jeder zweiten Standardsituation ein Volley- oder Kopfballtor). Während sich die Feldspieler ganz vernünftig anstellen, dürfen die Keeper getrost als Sorgenkinder bezeichnet werden. An die zwischen Weltklasse und Kreisklasse schwankenden Leistungen hat man sich inzwischen gewöhnt. Schlecht ist dagegen, dass die Torhüter oft nur zögerlich rauslaufen, um einsamen Stürmern die Kugel zu entreißen. Im Strafraum geht das noch, aber wenn Sie einen Aktiven über das halbe Feld schicken, bleibt der Torwart zu lange oder überhaupt im Kasten. Und gerade weil das Pass-System es nun erlaubt, Spieler regelmäßig frei vor das Tor zu schicken, fällt dieses Manko negativ auf. Im einfachen Schwierigkeitsgrad sind außerdem gehäuft Stellungsfehler an der Tagesordnung. Die Folge: Schüsse gehen aus extremen Winkeln rein, weil die kurze Ecke offen bleibt – den Fehler machen in der Realität nicht mal D-Jugend-Torhüter. Natürlich kommt hier erschwerend hinzu, dass man viel zu oft allein vor dem Torhüter steht. Wer die Steuerung im Griff hat, umdribbelt sämtliche Gegenspieler, zieht ab und trifft. Das heißt, wenn Sie sich mit dem Schussverhalten angefreundet haben. Drücken Sie kurz auf die Taste, kullert der Ball mit schätzungsweise 3 km/h über den Rasen, bei voller Power katapultieren Sie das Spielgerät in den Himmel und irgendwo

Bälle dürfen Sie jetzt praktisch **frei auf dem ganzen Platz verteilen,** sie gehen nicht mehr automatisch zum Mit- oder Gegenspieler.

Doppelpass aus dem Lehrbuch

Der Doppelpass ist ein geniales Mittel, um die Abwehr auszutricksen. Einfach per Tastendruck ausgelöst, entstehen aus harmlosen Situationen hochkarätige Chancen und Tore. Hier zeigen wir in einer Bildsequenz, wie er am besten angewendet wird.

Mit den Pfeilen verdeutlichen wir den Weg, den Ball und Spieler nehmen sollen. Beachten Sie auch, wie sich die Akteure der gegnerischen Mannschaft verhalten. Im höchsten Schwierigkeitsgrad „Weltklasse" werden derart offensichtliche Aktionen oft unterbunden, selten hat man so viel Platz wie hier.



Der direkte Weg zum Tor und der Passweg zu dem zentral im Strafraum postierten Spieler ist zugestellt, also entscheiden wir uns für einen Doppelpass mit dem freien Akteur.



Wir rennen weiter auf das Tor zu und unser Kollege schiebt den Ball genau in unseren Lauf zurück. Die Gegenspieler konzentrieren sich dummerweise auf den Mann am Leder.

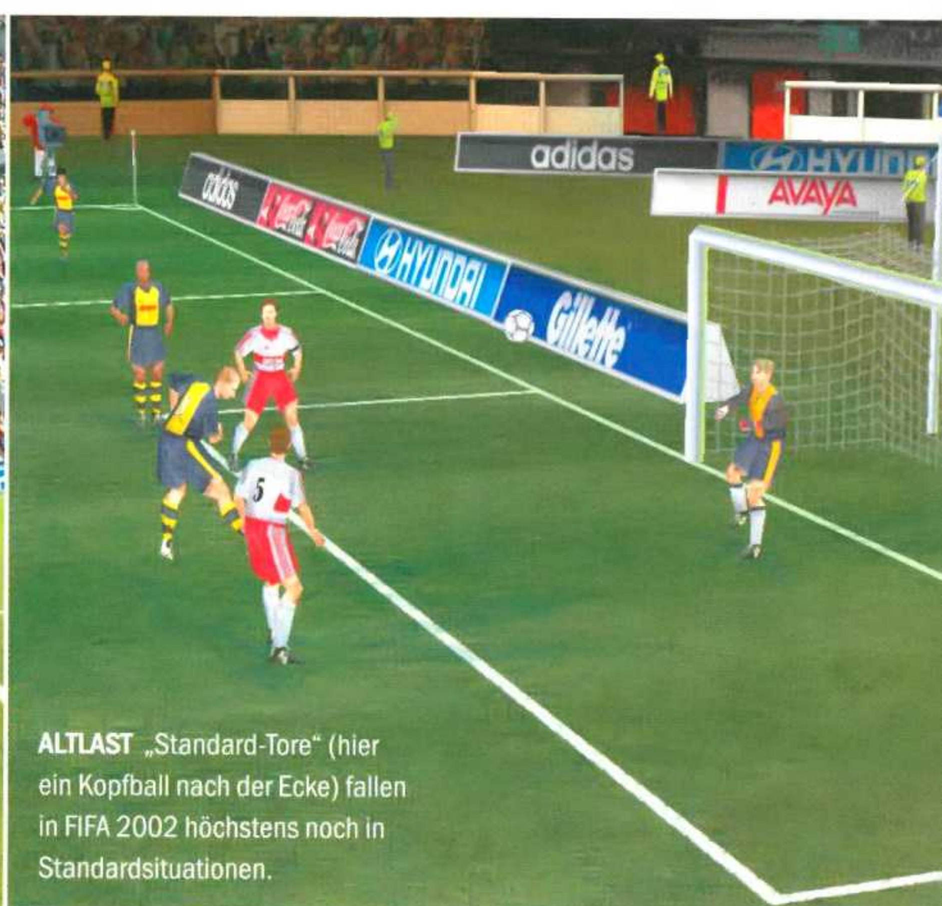


Zu spät begreift die Abwehr, was da eigentlich passiert: Unbedrängt und aus vollem Lauf zieht der Blondschopf in Grün auf das untere rechte Toreck ab ...



... und trifft. Aus dieser Entfernung hat der Keeper bei platzierten Schüssen keine Chance. Computergesteuerte Mannschaften benutzen Doppelpässe übrigens auch sehr gern, also immer aufpassen!





ALTLAST „Standard-Tore" (hier ein Kopfball nach der Ecke) fallen in FIFA 2002 höchstens noch in Standardsituationen.

SPECKSCHWARTE Die Haut der Spieler glänzt wie die Stirn von Kaiser Franz – als hätte jemand die Köpfe poliert.

VON OBEN Die Turmkamera sorgt für die beste Übersicht. Von den schönen Animationen ist in dieser Perspektive leider nichts mehr zu sehen.

dazwischen sind die Varianten angesiedelt, die zum Treffer führen. Links- und Rechtsdrall können Sie auch diesen Schüssen mit auf den Weg geben; das war bisher nur bei ruhenden Bällen möglich.

An der schicken Grafik änderten die Designer diesmal nicht besonders viel, dazu bestand auch kein Anlass. Das Publikum sieht besser und nicht mehr so flach auch, Fans schwenken jetzt Fahnen der kickenden Teams. Die Torhüter bekamen für Abstöße und Anwürfe schönere Animationen spendiert, die wir uns auch für Paraden gewünscht hätten. Die Bewegungen der übrigen Akteure sind weniger künstlich als bisher. Zwischenschritte und exakte Schussbewegungen, das fordernde Winken, um angespielt zu werden, all das trägt zum besseren Gesamtbild bei. Weniger harmonisch wirken Spezialaktionen wie Fallrückzieher oder Flugkopfbälle. Statt einer fließenden Bewegung vollführen die Akteure derartige Manöver praktisch aus dem Stand, was recht albern aussieht. Das gilt auch für die übertrieben eingesetzten Glanzeffekte: Die Haut der Fußballer scheint, als hätte man sie kräftig mit der Speckschwarte eingerieben. Die Anzahl der Kameraperspektiven erhöhten die Entwickler auf acht, wirklich übersichtlich und damit brauchbar sind nur zwei davon (Tele und Turm). Immerhin merkt sich das Programm jetzt während einer Sitzung, wenn Sie Zoom und Höhe verändert haben: Bislang musste man diese Änderung vor jeder Partie erneut vornehmen.

Mager sieht es nach wie vor mit den Statistiken aus. Zwar zählt das Spiel fleißig, wer wie oft im Abseits stand, aber die gewonnenen Zweikämpfe, das Verhältnis zwischen Fehlpässen und gelungenen Anspielen oder andere Daten suchen Sie vergebens. Eine vernünftige Grundlage für die Aufstellung oder taktische Marschroute ist nicht gegeben – da müssen Sie sich schon auf Ihr Gefühl verlassen. Dass es wieder einmal nicht möglich ist, Spielern eigenhändig eine bestimmte Position auf dem Feld zuzuweisen, passt da ins Bild. Sie bestimmen lediglich, welche Namen in der Stammelf auftauchen. Welche Rolle die Akteure in der 4-4-2- oder 5-3-2-Aufstellung übernehmen, können Sie nicht direkt festlegen, so wie es in **Anstoß Action** vorbildlich gelöst war. Einziger Ausweg: Sie merken sich, wer in welcher taktischen Variante wo auf das Feld gestellt wird, und wechseln die Reihenfolge in der Kaderauflistung entsprechend. Das ist





ZIEHT AB Wie stark Ihr Schuss ist, hängt davon ab, wie lange Sie die entsprechende Taste drücken. Angezeigt wird dies mit einem Balken (untere Bildmitte).



ON THE RUN Die gepunkteten Linien zeigen an, wohin der entsprechende Spieler sprintet. Genau an dieser Stelle sollte dann auch Ihr Zuspiel landen.

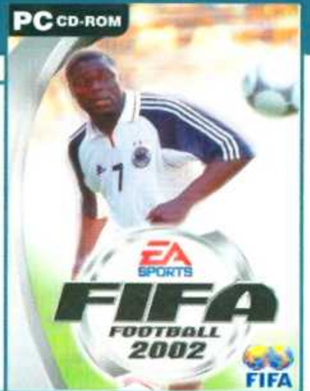
so umständlich, wie es klingt. Thema umständlich: Die Menüstruktur war auch schon mal logischer und nachvollziehbarer. Bei einer besseren Strukturierung hätte man den Nutzern viele sinnlose Mausklicks und aufpoppende Fenster erspart. Ein nettes neues Feature gibt es aber doch: Sind Spieler erschöpft oder ermüdet, schlägt das Programm anhand eines Assistenten automatisch den Akteur vor, den Sie einwechseln sollten.

Nie zuvor glänzte eine **FIFA**-Version mit derart vielen Lizenzen. Die stärksten Ligen aus Deutschland, England, Spanien, Italien und Frankreich sind wie jedes Jahr vertreten. Aber auch die höchste Spielklasse aus Südkorea, Belgien, die amerikanische MLS oder die Bundesligen aus Österreich und der Schweiz sind vertreten, natürlich allesamt mit den Originaldaten und -wappen. Ebenfalls dabei: Die 75 wichtigsten Nationalteams, mit denen Sie die WM-Qualifikation für die Endrunde in Japan und Südkorea absolvieren dürfen. Ob Sie die tatsächlichen Gruppen als Basis nehmen oder zufällig auswürfeln, wer gegen wen spielt, ist Ihre Sache. Immerhin lässt sich so von Anfang an vermeiden, dass Deutschland gegen „hochkarätige" Teams wie Finnland und Griechenland antreten muss und womöglich die Qualifikation verfehlt. Sind Sie erfolgreich, schalten Sie zusätzliche Modi frei. Qualifizieren Sie sich beispielsweise mit einem europäischen Team, ist das EM-Turnier verfügbar. Ansonsten umfasst die Liste der Spielmodi alle gängigen Varianten, vom freundschaftlichen Vergleich über eigene Ligen bis zum Pokal-Wettbewerb mit K.-o.-System und natürlich dem beliebten Mehrspielermodus. Bis zu vier Leute dürfen an einem Rechner antreten, wobei bis zu zwei pro Team zusammen spielen. Die Internet-Unterstützung funktioniert bis auf die recht langen Einlog-Zeiten in die EA-Lobby ganz gut, wo ständig potenzielle Gegner auf Sie warten. Auf einschlägigen Fanseiten laufen bereits die Vorbereitungen für den Start neuer Online-Ligen. GEORG VALTIN



ÄRGERLICH Der Torhüter lässt das kurze Eck regelmäßig offen und läuft nur zögerlich raus.

TESTCENTER



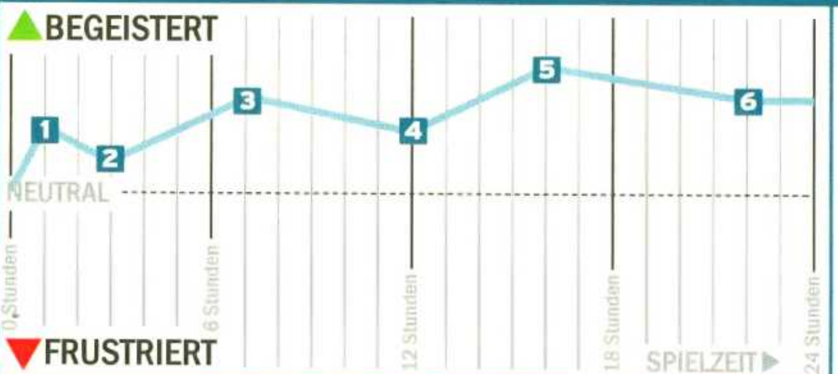
FEATURES

- 75 lizenzierte Nationalteams
- 16 lizenzierte Ligen
- Frei konfigurierbare Steuerung
- Neues Pass-System
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 8 Kameraperspektiven
- Spielmodus WM-Qualifikation
- Verbesserte Animationen und detaillierte Figuren
- Kommentar von Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Fußballsimulation
Vergleichbare Spiele:	Anstoß Action, UEFA Challenge
Entwickler:	EA Sports
Vom gleichen Entwickler:	NHL 2002, Madden NFL 2002
Publisher:	Electronic Arts
Adresse des Publishers:	Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, 50823 Köln
Telefon des Publishers:	0221 - 97582 - 0
Offizielle Website:	www.fifa2002.ea.com
Website des Publishers:	www.electronicarts.de
Website des Entwicklers:	www.easports.ea.com
Beste Fansite:	www.sportplanet.com/yourfifa/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-776633 (2,42 DM/Min.), Mo. bis Fr. von 13 bis 17 Uhr
Altersempfehlung lt. USK:	Frei
Termin:	November 2001
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 90,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch, Referenzkarte
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	50 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

GEORG VALTIN



FIFA 2002 hat etwas geschafft, was der Serie seit der 99er-Version nicht mehr gelungen ist: Es hat mich positiv überrascht. Nicht nur, dass die Steuerung endlich frei konfigurierbar ist, mit dem neuen Pass-System hat **FIFA 2002** auch einen deutlichen Schritt nach vorn gemacht. Es ist einfach ein neues Spielerlebnis, es macht Spaß und es ist realistischer geworden. Und technisch gibt es traditionell nichts zu meckern. Einige Altlasten und das zum Teil merkwürdige Verhalten der Torhüter drücken zwar mitunter auf die Euphoriebremse. Insgesamt verlässt die Fußball-Simulation

> Trotz einiger Macken ist **FIFA 2002** mit deutlichem Vorsprung die beste Fußball-Simulation für den PC.

aber den Stagnationskurs, der in den vergangenen Jahren viele Fans verärgert hat. Fazit: Diesen Teil der **FIFA**-Reihe sollten Fußball- und Sportspielfans auf keinen Fall verpassen, zumal es im PC-Bereich an qualitativ ebenbürtigen Alternativen mangelt.

CHRISTIAN MÜLLER



Hervorragende Spiele immer noch besser zu machen, ist schwer. Gerade bei den durchweg sehr guten Sport-Simulationen von EA Sports wird die Luft auf dem Weg nach oben dünner und dünner. Nicht so bei der **FIFA**-Serie. Die galt bei Fans immer

> Geht's noch besser? **FIFA 2002** macht von allen neuen EA-Sports-Spielen den größten Sprung nach vorne.

noch als am meisten verbesserungswürdig. Bis jetzt. Die 2002er-Fassung spielt sich bei Bedarf wie eine elegante Fußball-Simulation und nicht wie eine Bolzpartie am Kickertisch. Man muss schon ganz genau hinschauen, um noch Wehwehchen auszumachen. Trotzdem, im nächsten Jahr dürften es dann gerne noch weniger depperte Torhüter und weniger unrealistische Dribbel-Zauberkünstler sein. Als Action-spieler kann ich damit ja vielleicht noch leben, aber endlich, ENDLICH darf ich mein Gamepad so belegen, wie ich will. Danke dafür, du großer Fußballgott!

LEISTUNGSCHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS



640 x 480	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

800 x 600	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1024 x 768	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

FIFA 2002 hat ein sehr ausgeklügeltes Grafik-System. Wer sich mit wenigen Details zufrieden gibt, kann dieses Spiel auf einem schwachen Rechner flüssig spielen. Wer jedoch keine optischen Defizite haben möchte, sollte schon einen GHz-Prozessor und mindestens eine GeForce neuerer Bauart besitzen. Untere Schmerzgrenze: PII 300 Voodoo2

MAXIMALE DETAILS



640 x 480	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

800 x 600	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

1024 x 768	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE



1 Ersteindruck: Super, die geniale Grafik des Vorgängers wurde verbessert, die Animationen wirken einen Tick realistischer. Und die Steuerung ist konfigurierbar.



2 So langsam bekommt man die neue Steuerung in den Griff, doch Fehlpässe und Niederlagen bestimmen zunächst das Bild. Chancen werden hart erarbeitet.



3 Problemlos kontrollieren Sie inzwischen die Kicker, konzentrieren sich auf tolle Spielzüge und nutzen das Feature, Ihre Akteure frei im Raum anzuspielen, immer häufiger aus.



4 In den höheren Schwierigkeitsgraden, besonders bei „Weltklasse", agieren die computergesteuerten Teams deutlich cleverer und scheinen zunächst fast unbezwingbar.



5 Mit Geduld, neuen Taktiken und konsequenter Chancenverwertung darf man wenig später aber wieder jubeln. Selbst stärkere Teams kann man so bezwingen.



6 Die Ligen hat man gewonnen, neue Wettbewerbe freigeschaltet. Als Ausweg gibt's den umfangreichen Multiplayermodus für viele weitere Stunden Spielspaß.

IM WETTBEWERB

	Anstoß Action	FIFA 2001	FIFA 2002
GRAFIK	**67**	**83**	**87**
Detailreichtum Spielwelt	73	81	89
Detailreichtum Objekte	62	89	92
Vielfalt der Spielwelt	61	71	75
Animation der Figuren	67	90	91
Effekte	72	85	89
SOUND	**70**	**87**	**88**
Musik	56	92	85
Soundeffekte	81	88	91
Stimmen/Kommentar	73	80	*
STEUERUNG	**74**	**85**	**87**
Bedienungskomfort/Navigation	78	71	79
Präzision der Steuerung	71	95	93
Übersichtlichkeit/Perspektive	72	88	89
ATMOSPHÄRE	**70**	**78**	**87**
Spannung/Überraschungen	-	-	-
Story Dialoge/Kommentare	-	-	-
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	81	69	84
Inszenierung	59	86	90
SPIELDESIGN	**67**	**80**	**85**
Einsteigerfreundlichkeit	81	88	85
Abwechslung	65	81	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	50	73	87
Verhalten der Computergegner	60	81	84
Spieltiefe	74	85	86
Innovation/Originalität	70	70	85
MEHRSPIELERMODUS	**80**	**88**	**91**
Attraktivität der Modi	84	85	89
Unterstützung seitens Hersteller	76	89	92
Interaktion/Kommunikation	81	90	91
TEST-AUSGABE:	PCG 07/01	PCG 01/01	
WERTUNG:	**73**	**86**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

* Deutsche Sprachausgabe zum Testzeitpunkt nicht verfügbar

Pro & Contra

Grafik
+ Sehr schöne Figuren
+ Realistische Animationen
− Zu viele Glanzeffekte

Sound
+ Stimmige Soundatmosphäre
+ Kulisse reagiert auf Spielgeschehen
+ Unaufdringliche Menümusik

Steuerung
+ Frei konfigurierbar
+ Mit Tastatur und Gamepad gut spielbar
− Etwas umständliche Menüführung

Atmosphäre
+ Zahlreiche Ligen und Wettbewerbe
+ Lizenzierte Originalvereine und -spieler
− Keine historischen Teams und Szenarien

Spieldesign
+ Bis auf Torhüter sehr gutes Verhalten der Computergegner und -mitspieler
+ Realistische Spielzüge möglich
− Kein Trainingsmodus

Mehrspielermodus
+ Umfangreiche Spielmodi
+ Eigene Wettbewerbe einstellbar
− Zu lange Wartezeiten beim Einloggen für Internet-Partien

TESTURTEIL FIFA 2002

88

ENTWICKLER EA Sports
ANBIETER Electronic Arts

PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HDD: 80 MB
EMPFOHLEN Pentium III 900, 256 MB RAM, HDD: 500 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Netzwerk 16, Internet 8, 4 Spieler pro Packung

GRAFIK	87%
SOUND	88%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	85%
MEHRSPIELER	91%



F1 2001





SICHTBEHINDERT Die niedrige Kameraposition lässt weite Teile der Strecke hinter Mauern und Horizont verschwinden.



KOMPROMISS Die Grafiken sind nicht unbedingt berauschend, aber ausreichend detailliert und schnell.

ZWEIGLEISIG Die vom PC gesteuerten Wagentypen verfügen über eigene Fahrmodelle. Der Spieler kommt mit einem einzigen aus: Ein Arrows fährt sich wie ein Ferrari.

Nachdem F1 2000 zum Saisonbeginn einen Fehlstart auf die Piste legte, wagt EA **zum Saisonende einen Neustart.**

Nur ein Fahrmodell für elf Wagentypen, ein einziges Wetter für eine komplette Rennsaison und eine Grafik-Engine, die gerade einmal schnell genug für Mofa-Rennen wäre. So begann Anfang dieses Jahres Electronic Arts' Karriere in der Welt der Formel 1. EA versprach umgehend Abhilfe. Und tatsächlich hat sich einiges getan: Die Formel-1-Simulation verfügt nun über ein dynamisches Wettermodell, das gelegentlich auch während eines Rennens einen Wetterumschwung erzeugt. Da dadurch jede Boxenstrategie über den Haufen geworfen wird, musste EA auch am Verhalten der Fahrer feilen. Die Piloten wirken nun ausgesprochen menschlich: Bei schlechtem Wetter sind einige Fahrer ängstlich und begeben sich schnurstracks zum Reifenwechsel in die Boxengasse. Auf trockener Strecke fahren sie hingegen meist relativ aggressiv, was zu sehenswerten Unfällen führt und aus **F1 2001** fast ein Action-Rennspiel macht. Sofern der Spieler keine eigenen Fahrfehler macht, bleibt er dabei meist ungeschoren. Generell agiert der Computer recht fair und scheint seinen Fahrern nie einen Vorteil zu verschaffen. Leider blieb auch einiges beim Alten: Nach wie vor gibt es nur ein einziges (leicht verbessertes und sich dennoch sehr „schlüpfrig" anfühlendes) Fahrmodell und die Kameraperspektiven sind entweder zu hoch oder aber viel zu niedrig, um vollen Fahrspaß zu bieten.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL F1 2001

ENTWICKLER Video Systems
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium III 500, 64 MB RAM, HD: 366 MB
EMPFOHLEN Pentium III 750, 128 MB RAM, HD: 366 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 22, Internet 22, 1 Spieler pro Packung

76

Kategorie	Wertung
GRAFIK	74%
SOUND	73%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	77%

MEINUNG
HARALD WAGNER



Hier wollen Action und Simulation nicht so recht zusammenpassen.

Mit **F1 2001** ist Electronic Arts erstmals ein ernst zu nehmendes Formel-1-Rennspiel gelungen. In der gleichen Klasse wie **Grand Prix 3** oder **F1 Racing Championship** tritt das Spiel dennoch nicht an: **F1 2001** ist weitaus actionlastiger und damit eher ein Rennspiel als eine Simulation. Gerade unter diesem Aspekt ist die Kameraposition aber viel zu realistisch ausgefallen. Denn da man wegen der niedrigen Position kaum etwas von der Piste sieht, muss man den Streckenverlauf auswendig lernen. Das mag im wirklichen Formel-1-Leben zwar genauso sein, Spielspaß kommt da aber erst nach ausgiebigem Pauken auf. Da hilft es leider auch nichts, dass die Grafik bei weitem flüssiger als die des Vorgängers ist und alle Daten der Saison 2001 – einschließlich Frentzens Teamwechsel – enthalten sind.



Rally Trophy



TRAUMHAFT Nacht- und Regenfahrten gehören auch bei Rally Trophy zum Repertoire. Die ungenügende Sicht und die schlechtere Straßenhaftung machen solche Fahrten zum Albtraum.

Schlechte Straßenlage, mangelhafte Beschleunigung, geringe Wendigkeit? In einem aktuellen Spiel? Jowood beweist, dass so etwas in der richtigen Verpackung riesigen Spaß machen kann.

Denn **Rally Trophy** setzt auf Sportautos der 60er- und 70er-Jahre. Was zunächst nach einem rein optischen Feature klingt, stellt sich bald als einzigartiges fahrerisches Erlebnis heraus. Die Fahrzeugtechnik vergangener Zeiten ist nämlich derart unvollkommen, dass selbst ein Ausnahmefahrer wie Colin McRae Schwierigkeiten hätte, die Wagen auf der Piste zu halten.

Der Grund liegt im Zusammenspiel von Fahrwerk, Reifen, Gewicht und Motorleistung. Einige der bis zu zwei Tonnen schweren Oldtimer müssen mit mageren 100 PS auskommen, was zu (aus heutiger Sicht) lächerlichen Beschleunigungswerten führt. Das hohe Gewicht ist auch Schuld an den exorbitanten Bremswegen – und in Zusammenarbeit mit den unterentwickelten Reifen sind die Boliden beim Bremsen nicht mehr lenkbar, sondern schieben einfach unbeeindruckt über die Vorderräder. An all diese Punkte könnte man sich schnell gewöhnen, wenn nicht auch noch die Fahrwerksschwächen wären. Von Spurtreue kann keine Rede sein, in Kurven schaukelt sich das Fahrzeug auf, die Lenkung fühlt sich schwammig an und lässt ein präzises Steuern kaum zu, Schlingerbewegungen sind selbst bei kleinen Lenkausschlägen nicht zu vermeiden und die meist mangelhafte Gewichtsverteilung führt oftmals zu nicht abfangbaren Drehern. Hätte Bugbear diese Eigenschaften bis ins Detail nachgebildet, wäre **Rally Trophy** ähnlich unspielbar geworden wie Papyrus' **Grand Prix Legends**.

Es vergehen Stunden, bis man weiß, wie sich ein Wagen in den unterschiedlichsten Situationen verhält und wie man ihn auf der Strecke hält.



SCHMUTZ UND STAUB Die Fahrzeuge werden im Verlauf einer Rallye immer schmutziger. Erfreulicherweise leidet die Sicht durch die Windschutzscheibe nicht darunter.



LEBHAFT In den lichten Wäldern Kenias treiben nicht nur Kurven und Felsen ihr Unwesen, gelegentlich springt auch eine Antilope über die Fahrbahn.



BLENDEND Die grafischen Effekte von Rally Trophy haben auch Einfluss auf das Spiel. Solche Blendeffekte nehmen dem Fahrer tatsächlich die Sicht.

Die **verkehrte Welt** der **70er**

Mit zunehmendem Spielerfolg gelangt man in höhere Schwierigkeitgrade. Sowohl die neu hinzukommenden Strecken als auch die neuen Fahrzeuge werden immer anspruchsvoller – und passen daher immer weniger zusammen.



Anfänger

Die Anfängerautos wie der Mini Cooper sind größtenteils sehr wendig und wegen ihrer geringen Leistung recht gutmütig. Auf den einfachen Strecken könnten auch weitaus aggressivere Wagen gefahren werden.



Erfahrene

Schweden, die Strecke für „Erfahrene", ist völlig verschneit und verlangt mit engen Kurven fahrerisches Talent. Autos wie der Opel Kadett Rallye sind ein bisschen zu nervös für diese Rallye.



Profis

Die Schweiz ist eine echte Profi-Rallye. In den Spitzkehren und den kurzen, engen Geraden sind Anfängerautos wie der Mini Cooper zu Hause, nicht aber rassige Profi-Rennwagen wie der Lancia Stratos HF.

Die finnischen Entwickler haben es aber geschafft, die wesentlichen Eigenarten der insgesamt 22 Fahrzeuge in das Spiel zu integrieren und dennoch so weit zu abstrahieren, dass ein Spieler auch ohne ein Gefühl für die Fliehkräfte ein Gespür für das Fahrverhalten gewinnen kann. Dies bedeutet aber keinesfalls, dass **Rally Trophy** auch nur ansatzweise einfach zu fahren wäre. Wagen wie beispielsweise ein Ford Lotus Cortina MK1, ein Saab 98 V4 oder selbst ein Fiat 800 benötigen etliche Stunden Fahrtzeit, bis man ausreichend genau weiß, wie sie sich in den unterschiedlichsten Situationen verhalten und wie man sie auf der Strecke hält. Und auch wenn das Fahrmodell nicht perfekt sein mag, glaubwürdig ist es allemal. Damit die Herausforderung nicht so groß ist, dass der Fahrer die Spieleschachtel frustriert in die Ecke wirft, stehen zunächst nur drei von fünf Einzelrallyes zur Auswahl. Deren Strecken sind durch vergleichsweise lange Geraden und weite Kurven gekennzeichnet, die Einsteigern die Möglichkeit geben, sich an die Fahrzeuge zu gewöhnen. Die beiden anderen Rallyes werden erst dann freigeschaltet, wenn man in den Gesamtrallyes der unteren beiden Schwierigkeitsgrade mindestens den sechsten Platz belegt. Die zur Verfügung stehenden Autos hängen direkt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab – je höher, desto größer ist die Auswahl an Fahrzeugen. Hinzu kommen immer PS-stärkere und immer leichtere Wagen, die noch weitaus schwieriger zu steuern sind als die schweren Anfängerautos. Zudem wird durch einen hohen Schwierigkeitsgrad das Schadensmodell immer realistischer. Vertragen die Wagen im Anfänger-Modus noch so manchen Überschlag, so bedeutet ein einziger kapitaler Fahrfehler hier meist das Ende eines Profi-Rennens. Abgesehen von der interessanten Fahrzeugauswahl ist **Rally Trophy** eine recht gewöhnliche Rallye-Simulation. Eine Meisterschaft besteht aus mehreren Einzelrallyes und diese wiederum aus etlichen Einzeletappen. Daraus ergeben sich auch die wesentlichen Spielmodi: Meisterschaft, Rallye und Etappe. Zusätzlich gibt es noch das Zeitrennen, das dem Etappenrennen entspricht, aber ohne Gegner auskommt. Da man Letztere in einer Rallye aber ohnehin kaum zu Gesicht bekommt, wird de facto nur auf

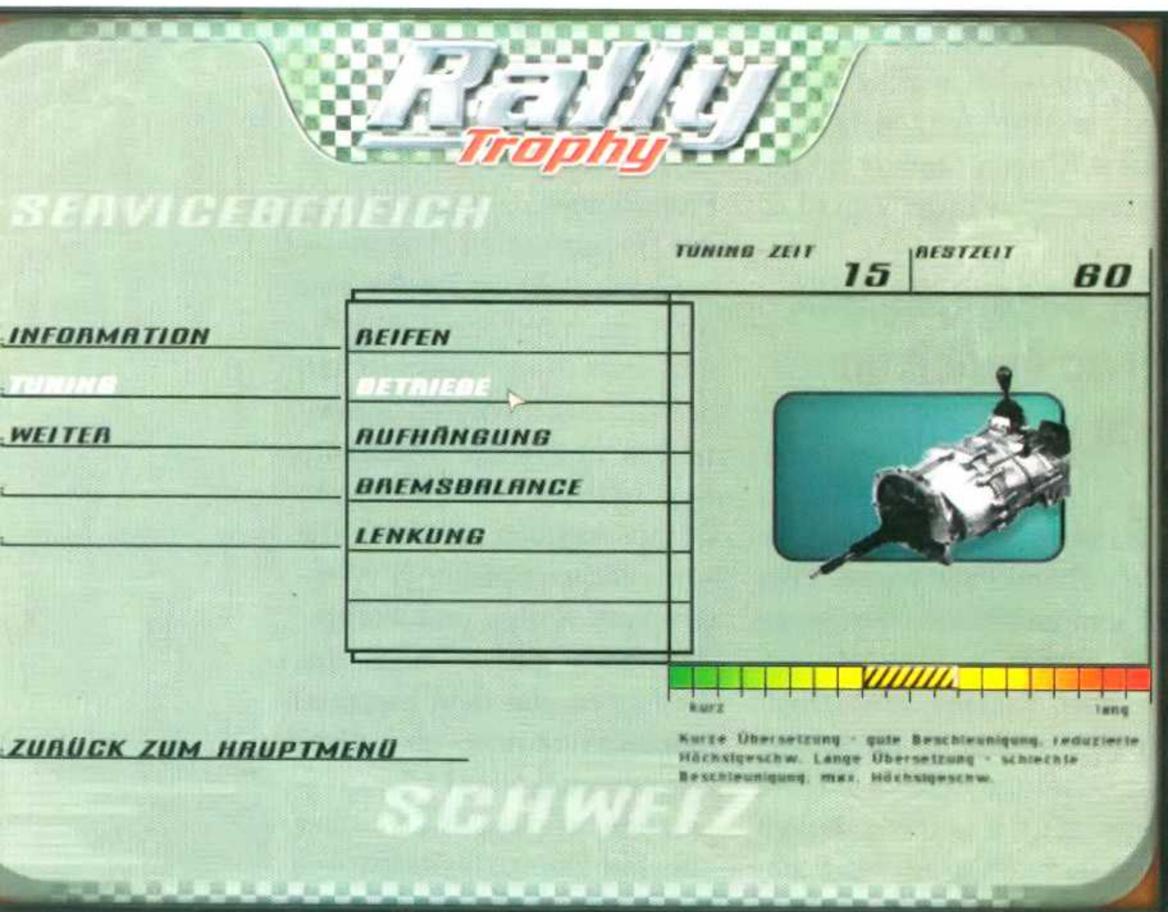
> Werden grobe Fahrfehler begangen, gibt der virtuelle Beifahrer **so manch unwirsche Äußerung** von sich.



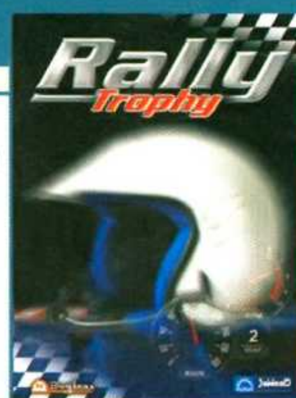
ARCADE-MODUS Nur auf High-End-Rechnern ist der Arcade-Modus so spaßig, wie er es verspricht. Die Gegner verhalten sich angemessen rüpelhaft.

die Anzeige der Zwischenzeiten der Konkurrenz verzichtet. Bei all diesen Modi kündigt eine gut zu verstehende und meist freundliche Stimme den Radius vorausliegender Kurven an. Nur wenn man grobe Fahrfehler begeht, muss man sich so manche unwirsche Äußerung des virtuellen Beifahrers anhören. Der letzte Spielmodus ist die Arcade-Option. Hier besteht eine Meisterschaft aus mehreren Rundkursen, auf denen sechs Fahrzeuge wie in einem herkömmlichen Autorennen darum kämpfen, möglichst schnell eine vorgegebene Rundenzahl zu absolvieren. Die grafisch gut ausgearbeiteten Wagen sind allerdings arg auf eine leistungsfähige Grafikkarte angewiesen. Wer keinen High-End-Rechner sein Eigen nennt, wird an diesem – wegen seiner guten Fahrer-KI unterhaltsamen – Modus wenig Freude haben. Dies ist bereits das einzige technische Manko, das **Rally Trophy** aufzuweisen hat. Die Grafikqualität lässt sich an nahezu jede verbreitete Rechnerklasse anpassen und sieht selbst bei niedrigster Detailstufe noch sehr ansehnlich aus. HARALD WAGNER

TUNING Mit gerade einmal fünf Schiebereglern können die Wagen an Fahrer und Strecke angepasst werden.



TESTCENTER



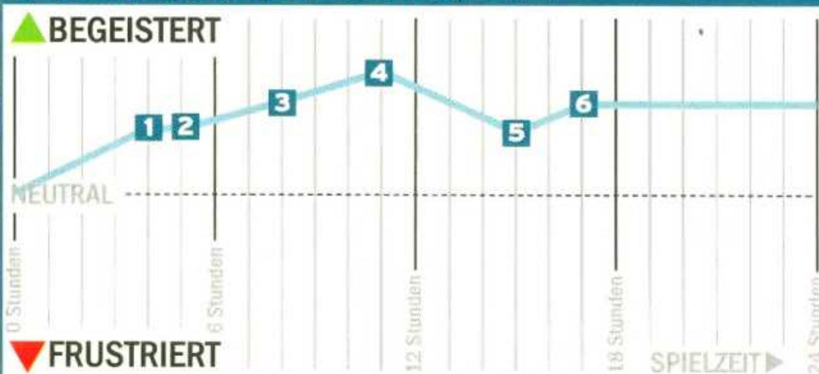
FEATURES

- 11 Fahrzeuge der 60er- und 70er-Jahre
- 5 Landschaften (Russland, Kenia, Finnland, Schweden, Schweiz)
- 42 Strecken
- Authentische Fahrmodelle
- Schadensmodell und Reparaturmöglichkeiten in 7 Kategorien
- 5 Tuningoptionen
- Simulationsmodus
- Arcade-Modus
- Time-Trial-Modus
- 3 Wetterbedingungen

ZAHLEN & FAKTEN

Genre:	Rallye-Simulation
Vergleichbare Spiele:	Pro Rally 2001, Colin McRae 2.0
Entwickler:	Bugbear Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	JoWooD Productions Deutschland
Adresse des Publishers:	Martin-Behaim-Str. 19-21, D-63263 Neu-Isenburg
Telefon des Publishers :	(+43) 03614 2966-0 (0,24 DM/Minute)
Offizielle Website:	www.rally-trophy.de
Website des Publishers :	www.jowood.de
Website des Entwicklers:	www.bugbear.fi
Beste Fansite:	www.speedcenter.gamesweb.com
Telefon-Hotline (Kosten):	0190 - 51 05 50 (1,21 DM / Minute)
Altersempfehlung lt. USK:	Ohne Altersbeschränkung
Termin:	Oktober 01
Preis lt. Hersteller:	Ca. DM 90,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	40 Stunden

MOTIVATIONSKURVE



DAS MEINEN DIE EXPERTEN

HARALD WAGNER



Wie bei den Rallye-Simulationen vergangener Tage muss man auch bei **Rally Trophy** lange arbeiten, um ein Gefühl für das Fahrzeug zu bekommen. Was damals am schlechten Spieldesign lag, ist in diesem Fall den altertümlichen Fahrzeugen zuzuschreiben. Damit wird das Spiel keineswegs einfacher, ist aber doch eine willkommene Abwechslung im Colin-McRae-Einerlei. Auch abgesehen von dem eigentümlichen Charme der schlecht liegenden Wagen ist **Rally Trophy** ein sehr gut gemachtes Rennspiel mit fast allem, was ein solches Spiel braucht. Nur der auch

> Dank der altertümlichen Fahrzeuge ist Rally Trophy eine willkommene Abwechslung im Colin-McRae-Einerlei.

in allen ähnlichen Spielen anzutreffende Arcade-Modus fehlt quasi – auf Durchschnittsrechnern ist er einfach unspielbar. Ansonsten gibt es hier harte Gegner (die man wie üblich nicht zu Gesicht bekommt), eine durchaus sehenswerte Grafik und abwechslungsreiche Strecken.

GEORG VALTIN



Rally Trophy simuliert in beeindruckender Weise das aus heutiger Sicht scheußliche Fahrverhalten der Boliden aus den Anfangsjahren der Geländerennen. Damit erfüllt das Spiel seinen eigenen Anspruch, schreckt aber zugleich Gelegen-

> Erfolgserlebnisse müssen Sie sich in Rally Trophy hart erarbeiten – Spaß und Frust liegen sehr dicht beieinander.

heitsspieler aufgrund der sehr langen Einarbeitungszeit ab. Besonders, weil kleine Fahrfehler oder Unachtsamkeiten fast immer einen aussichtslosen Rückstand bedeuten. Auf der anderen Seite ist die Freude über eine erfolgreich absolvierte Etappe riesengroß, weil man sich das Erfolgserlebnis hart erarbeiten musste. Abstriche gibt's in puncto Streckendesign, wo die Entwickler trotz der beschränkten Möglichkeiten, die das Fahrverhalten zu dieser Zeit hergab, mehr Abwechslung in die Kurse hätten einbauen können. Fazit: Eine solide Rallye-Simulation, bei welcher der Spielspaß langfristig ansteigt.

LEISTUNGS-CHECK

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

MINIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce256	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 MX	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Kyro II	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Radeon 32 DDR	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo 5	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Rally Trophy kommt mit einem exzellenten Konfigurations-System daher, mit dem ein gutes Gemisch aus Qualität und Leistung leicht gefunden werden kann. Wer alle Details und gute Auflösung will, sollte eine CPU jenseits der 1GHz-Marke besitzen. Bei Auflösungen über 1.280x1.024 ist auch eine GeForce3 vonnöten, um ein flüssiges Spielen zu ermöglichen. Die untere Schmerzgrenze liegt bei etwa 400 MHz und einer Voodoo 3.

MAXIMALE DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1024 x 768					
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	Athlon 1.200/256	P4 1.400/256
TNT2 Ultra	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
GeForce256	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce2 MX	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Kyro II	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Radeon 32 DDR	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo 5	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Technisch unmöglich
GeForce2 GTS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Pro	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce2 Ultra	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce3	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal

(DE-)MOTIVATIONSPUNKTE

1 Alle im Anfängermodus verfügbaren Fahrzeuge wurden auf den verschiedensten Strecken angetestet, nur sehr langsam fühlt man sich hinter dem Steuer sicher.

2 Die erste Einzelrallye ist gefahren – was erwartungsgemäß gehörig in die Hose ging. Dennoch ist man motiviert, viel zu üben und es ein weiteres Mal zu versuchen.

3 Die erste komplette Meisterschaft ist erledigt. Keineswegs gewonnen, aber immerhin konnte ich zwei Stunden gut mithalten. Gleich weiter zum nächsten Versuch.

4 Das erste Land (Schweden) wurde freigespielt. Die Strecken sind sehr schwer – für die Experten-Rallye wird man wohl einige Stunden üben müssen ...

5 Auch das letzte Land ist endlich freigespielt. Und langsam kommt man auch mit den neuen, übermotorisierten Fahrzeugen zurecht – aber nur auf den alten Strecken.

6 Lange genug geübt. Mit neuem Fahrzeug und neuem Können wird wieder ein Angriff auf die Meisterschale gewagt. Besser als jetzt kann ich einfach nicht sein.

IM WETTBEWERB

	Pro Rally 2001	Colin McRae 2.0	Rally Trophy
GRAFIK	**72**	**82**	**81**
Detailreichtum Spielwelt	86	87	85
Detailreichtum Objekte	72	87	80
Vielfalt der Spielwelt	66	80	80
Animation der Objekte	67	75	72
Effekte	70	80	88
SOUND	**62**	**69**	**68**
Musik	40	40	33
Soundeffekte	65	86	84
Stimmen/Kommentar	80	80	87
STEUERUNG	**82**	**87**	**78**
Bedienungskomfort/Navigation	81	85	85
Präzision der Steuerung	88	91	70
Übersichtlichkeit/Perspektive	77	84	78
ATMOSPHÄRE	**67**	**71**	**68**
Spannung/Überraschungen	72	78	74
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	87	94	87
Story/Dialoge/Kommentare	25	25	28
Inszenierung	83	88	84
SPIELDESIGN	**73**	**75**	**78**
Einsteigerfreundlichkeit	90	61	72
Abwechslung	63	69	81
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	86	86	84
Verhalten der Computergegner	70	70	70
Spieltiefe	63	83	80
Innovation/Originalität	66	80	81
MEHRSPIELER-MODUS	**45**	**50**	**60**
Attraktivität der Modi	85	80	80
Unterstützung seitens Hersteller	0	0	25
Interaktion/Kommunikation	50	70	75
TEST-AUSGABE:	PCG 01/01	PCG 01/01	
WERTUNG:	**81**	**87**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele · Besser als die Vergleichsspiele

Pro & Contra

Grafik:
- \+ Gute, lebensechte Texturen
- \+ Schöne Blend- und Partikeleffekte
- − Wenige Objekte am Wegesrand
- − Hohe Systemanforderungen

Sound:
- \+ Realistische Motorensounds
- \+ Gut verständlicher Beifahrer
- − Unpassende, meist nervige Musikstücke

Steuerung:
- \+ Glaubhaft schlechte Straßenlage
- \+ Einfache Menüführung
- − Etwas zu niedrige Kameraposition

Atmosphäre:
- \+ Guter Kompromiss zwischen realistischem Fahrmodell und Spielbarkeit
- \+ Fahrzeuge und Landschaft ergeben ein schönes Gesamtbild

Spieldesign:
- \+ Die ersten Autos sind relativ gutmütig
- \+ Die ersten Strecken sind relativ einfach
- \+ interessante Fahrzeugauswahl
- − keine Fahrschule
- − Die Computergegner im Arcade-Modus fahren zu fair

Mehrspieler-Modus:
- \+ Spaßige, dem Arcade-Modus entsprechende Rennen
- − Hohe Anforderungen an die Grafikkarte
- − Keine Rallye-Meisterschaft möglich

TESTURTEIL
RALLY TROPHY

82

ENTWICKLER Bugbear
ANBIETER Jowood

PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich

SPRACHE Deutsch

BENÖTIGT	**EMPFOHLEN**
Pentium II 300	Pentium 866
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 650 MB	HD: 650 MB

UNTERSTÜTZT
OpenGL · Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 · Netzwerk 6
Internet 6
1 Spieler pro Packung

GRAFIK	81%
SOUND	68%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	68%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	60%



Carrera Grand Prix



RUM UMS ECK Kurvenfahrten knapp an der Schleudergrenze machen den Carrera-Reiz aus.



NOCH GLEICH AUF Die computergesteuerten Fahrer sind schon auf dem leichten Schwierigkeitsgrad schwere Gegner.

BAUPLATZ Im integrierten Editor können Sie eigene Strecken entwerfen.

Carrera-Bahnen gehören für Jungs zur Kindheit **wie Pickel zur Pubertät**. Das einfache Rennspiel ruft Erinnerungen wach.

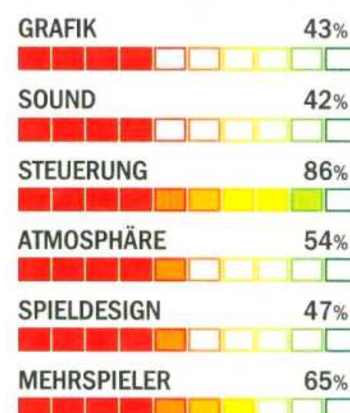
Ältere behaupten, Carrera-Wagen können nur geradeaus fahren. Jüngere sagen, dass auch Spurwechsel gehen. Beides stimmt, denn im Laufe der Zeit änderte der Hersteller sein Rennsystem einige Male in Details. Im PC-Spiel gibt es zwei Modi, damit niemand beleidigt ist. Wählen Sie „Classic", benötigen Sie für die Steuerung Ihres Miniaturboliden, den Sie wie im Kinderzimmer von oben sehen, genau eine Taste: für die Beschleunigung. Je länger Sie drücken, desto schneller zischt Ihr Auto über die Schienen. Jäh unterbrochen wird der Geschwindigkeitsrausch allerdings, sobald die erste Kurve da ist und die Fliehkräfte wirken. Abflüge kosten Zeit, was im Wettbewerb gegen traumwandlerisch sichere Computerpiloten ziemlich nervt. Mit wie viel Schmackes Sie um die Eck heizen können, hängt zum einen vom Kurs ab: Folgen weitere Kurven oder gar ein Looping, kostet Sie eine gewagte Rutschpartie bestimmt den Kragen. Geht die Biegung dagegen in eine Gerade über, ist das Risiko kleiner. Ein weiterer Faktor ist das Wagen-Setup vor dem Start: Reizen Sie lieber die Bodenhaftung aus oder die Top-Speed aus? In der „Arcade"-Variante können Sie zwischen Fahrspuren hin und her springen – dafür erschweren Öllachen und Turbofelder das Steuern. Bei Rennen gegen einen Freund teilt sich das Bild in zwei Hälften. Für den Bau eigener Strecken ist ein Editor enthalten.

DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL CARRERA GRAND PRIX

ENTWICKLER Intelligent Games
ANBIETER Take 2
PREIS Ca. DM 60,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch
BENÖTIGT Pentium II 233, 32 MB RAM, HDD: 100 MB
EMPFOHLEN Pentium II 333, 32 MB RAM, HDD: 100 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk –, Internet –, 2 Spieler pro Packung

51



GRAFIK	43%
SOUND	42%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	54%
SPIELDESIGN	47%
MEHRSPIELER	65%

MEINUNG
DANIEL CH. KREISS



Endlich Carrera-Bahnen ganz und gar nur für mich alleine!

Zu Weihnachten legte mein Vater mal ein dickes Paket unter den Baum, in dem ich meine heiß ersehnte Carrera-Bahn fand. Begeistert stellte ich sie auf, aber dann wurden die folgenschwere Worte gesprochen: „Ich zeig dir kurz, wie das geht!" Tagelang ließ er die Rennwagen selbst flitzen. Seitdem warte ich auf Wiedergutmachung. Und mit **Carrera Grand Prix**, in dem es genauso einfach zugeht wie auf den Schienen, ist sie da. Alles meins! Ich drücke aufs Gas, werde vor Kurven langsamer, fliege meistens trotzdem raus, aber mache weiter, denn diese Meisterschaft gehört mir! Alleine vor dem PC ist das Spiel zwar nur beschränkt lustig – ungefähr einen Tag lang und auch nur, wenn man auf allen Strecken das Wagentuning auf die Spitze treibt und dazu eigene Parcours baut. Aber das ist mir wurst, es geht ums Prinzip. Zu zweit macht es sogar länger Spaß.

Sub **Command**



1989 konnte man aus **sechs Standbildern** spannende U-Boot-Simulationen machen.

Im Jahr 2001 geht das offenbar nicht mehr: Den Designern fehlt die Phantasie für gute (oder auch nur fehlerfreie) Missionen. Ansonsten ist **Sub Command** seinen zahlreichen Vorbildern erschütternd ähnlich. Wie bereits **688 Attack Sub** (erschienen anno 1989) besteht das gesamte Spiel aus einer Seekarte und sechs Infobildschirmen. Mithilfe dieser schmucklosen Schalttafeln steuert man das Boot, identifiziert und ortet Geräusche und schießt schließlich Torpedos ab – ohne jemals etwas vom Ergebnis zu sehen. Das gesamte Geschehen spielt sich dabei in der Fantasie des Spielers ab. Aber was bei einem Buch mit spannendem Inhalt gut ist, erweist sich bei einem Spiel mit eintönigen Missionen als fatal: Sich immer wieder vor Schiffen verstecken, immer wieder Schiffe identifizieren und dem Bordcomputer zur Nachverfolgung übergeben, sich immer wieder über die unzuverlässigen Automatikfunktionen sowie das 234-seitige, mangelhafte PDF-Handbuch zum Selbstausdrucken ärgern, so etwas ist langweilig und nervtötend. Und wäre bestenfalls verzeihlich, wenn dem Auge Ansprechendes geboten werden würde.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL
SUB COMMAND

ENTWICKLER Sonalyst	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 100,-	**TERMIN** Erhältlich
SPRACHE Englisch/Deutsch	
BENÖTIGT Pentium 233, 64 MB RAM, HDD: 750 MB	**EMPFOHLEN** Pentium 450, 96 MB RAM, HDD: 750 MB
UNTERSTÜTZT OpenGL	Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

Kategorie	Wertung
GRAFIK	4%
SOUND	8%
STEUERUNG	30%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	4%
MEHRSPIELER	28%

28

Sega **Marine Fishing**



HOCH HINAUS Mann gegen Fisch – DAS sind noch Kämpfe!

Angeln heute – das sind **Fangversuche am PC und Fischstäbchen** aus der Tiefkühltruhe.

Auf Yachten vor Korallenriffen, in seichten Karibikgewässern und auf offenem Meer kämpfen Sportangler gegen Fluten und Fische, als würden sie mit Ahab an Moby Dicks Schwanzflosse hängen. Der Beuteruhm wird noch an Bord in Kilogramm gemessen und mit Schampus begossen, die Trophäe zu Hause an die Wand genagelt. **Sega Marine Fishing** zeichnet den exklusiven Zeitvertreib für Badewannenkapitäne nach. Im Wasser schwimmen Schatten, die zu Makrelen, Hammerhaien oder Barrakudas gehören. Sobald Sie entschieden haben, wonach es Sie gelüstet, hängen Sie einen passenden Köder an Ihre Angel und werfen die Schnur zu einer Eintauchstelle aus, die Sie vorher per Fadenkreuz markieren. Harte Gitarrenriffs dröhnen los, während die Kamera mit ins Nasse taucht, dann lassen Sie den Haken appetitlich zucken und warten, bis ein Fisch zubeißt. Pfeile geben sekündlich an, in welche Richtung Sie die Angel reißen müssen, damit der Brocken nicht wieder abhaut, und ein ausschlagender Balken warnt, wenn die Schnur zu reißen droht. Mit Maus und Tastatur kommt dabei leider nur einige Minuten lang Stimmung auf – gut, dass bald ein spezieller Ruten-Controller erscheinen soll.

DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL
SEGA MARINE FISHING

ENTWICKLER Sega
ANBIETER Empire
PREIS Ca. DM 90,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Englisch

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 333	Pentium III 450
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 250 MB	HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

42

GRAFIK	41%
SOUND	39%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	36%
SPIELDESIGN	39%
MEHRSPIELER	–



Colin McRae Rally 2.0





TREIBSTOFF Ungenutztes Benzin verbrennt am Auspuffende, sobald der Fahrer einen Gang herunterschaltet.



RUTSCHPARTIE Mit Tempo 200 hat man auf Eis und Schnee eine Menge Spaß.

Wem echte Rallyes zu dreckig sind, holt sich den **Adrenalinkick am PC.**

Bis heute ist **Colin McRae Rally 2.0** die beste Simulation des dreckigen Autosports. Naturgetreue Grafiken, abwechslungsreiche Strecken mit Tücken und überzeugende Fahrmodelle begeistern Profis vom Start weg. Anfänger verstehen das, nachdem sie sich an das ruppige Verhalten der Rennmaschinen auf rutschigem Boden oder in engen Kurven gewöhnt haben. Wenn der erste spektakuläre Drift an einem Kontrahenten vorbei gelingt, bricht das Fieber unweigerlich aus. Zwei Spielvarianten stehen zur Wahl: Während Sie im Arcade-Modus Kühler an Kühler mit bis zu fünf Gegnern rasen, geht es in der Meisterschaft ganz alleine über ausgedehnte, anspruchsvolle Etappen. Vor jedem Streckenabschnitt informieren Sie sich im Fahrerlager über die bevorstehenden Prüfungen sowie über die Wetterverhältnisse – anschließend stellen Sie Ihren Wagen entsprechend ein. Wie stark **Colin McRae Rally 2.0** auch grafisch ist, bemerken Sie spätestens, wenn Sie ein paar Unfälle gebaut haben. Die Schäden werden so aufwendig berechnet, dass man beim Anblick von Dellen und wegplatzenden Karosserieteilen in Tränen ausbrechen möchte.

DANIEL CH. KREISS

TESTURTEIL CLASSICS
COLIN MCRAE RALLY 2.0

87

ENTWICKLER Codemasters
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. DM 30,-
TERMIN Erhältlich
SPRACHE Deutsch

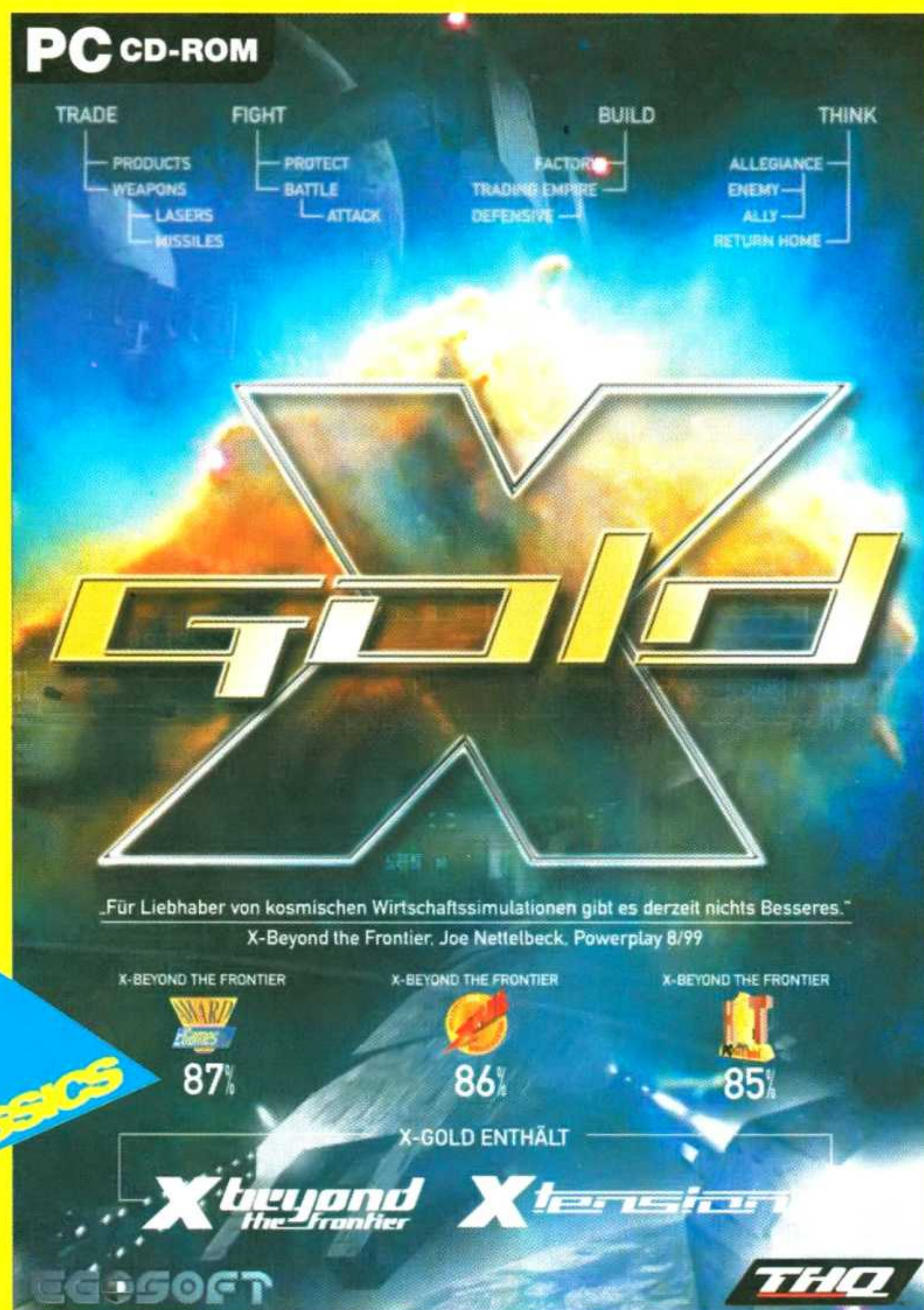
BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 350	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
HD: 150 MB	HD: 650 MB

UNTERSTÜTZT OpenGL, Force Feedback

MEHRSPIELER Einzel-PC 4, Netzwerk 8, Internet 8, 8 Spieler pro Packung

GRAFIK	82%
SOUND	69%
STEUERUNG	87%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	50%

X ENTER THE NEW PERIENCE



Endlich auch in Deutschland verfügbar

X-Gold enthält sowohl "X - Beyond the Frontier" und das Add-On "X-tension" auf einer CD-ROM als auch eine Vielzahl neuer Features, die erstmals im neuen X-Gold auf CD-ROM gepresst wurden. Und all dies zu einem sensationell günstigen Preis.

DM 19,95*

PC Games CLASSICS

Weitere PC Games Classics Highlights:

DM 19,95* MTV Sports: Skateboarding +++ DM 29,95* Monkey Island™ Collection +++ Indiana Jones Adventure Kit +++ DM 39,95* LucasArts Zehn Adventures +++

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!
Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ
WWW.THQ.DE

Wiggles



Die Wiggles feiern feste Feste, haben eine Vorliebe fürs Bowlen und treiben sich in zweifelhaften Etablissements herum. Auch Sie haben Grund zu feiern: Mit unseren Profi-Tipps **liegt Fenris bald an der Kette.**

Mit den durchtriebenen Wiggles kann man wochenlang seinen Spaß haben. Wir führen Sie von den Anfängen an der Oberfläche bis zum glühend heißen Mittelpunkt der Erde. Auf dem langen Weg nach unten müssen diverse Abenteuer gemeistert, Trolle verprügelt und natürlich Ringe des Gleipnirs gefunden werden. Wir haben alle Aufgaben der vier Ebenen für Sie gelöst; als Zugabe gibt es noch eine große Auswahl zwergenstarken Profitipps für fortgeschrittene Wichtelmanager. Ob nun die effektive Lagerhaltung, die Kombination von Waffen oder die komplette Liste der Zwergenliteratur – PC Games macht Sie zum **Wiggles**-Könner. Und sollten Ihnen die gebärfreudigen Zwergendamen das Leben schwer machen, bekommen Sie die Situation mit der strengen Geburtenkontrolle ohne weiteres wieder in den Griff. Glück auf!



Aquanox

Es ist vollbracht: Vier Jahre lang hat die deutsche Softwareschmiede Massive an dem mit Spannung erwarteten Nachfolger zum Tiefsee-Actionspiel **Schleichfahrt** gearbeitet. Damit Sie keine vier Jahre brauchen, um den Abspann von **Aquanox** genießen zu können, haben wir für Sie die besten Tipps und Tricks auf vier Seiten zusammengetragen. Schließen Sie sämtliche Schotten und folgen Sie uns in die gefahrvollen Tiefen des Ozeans.



Counter-Strike 1.3

Kaum ein Online-Shooter erfreut sich einer so großen Anhängerschar wie der **Half-Life**-Mod **Counter-Strike**. Seit kurzer Zeit steht nun die neueste Version 1.3 im Internet zum Download bereit. Warum die Zahl der Kopfschüsse im Gegensatz zur letzten Version rapide gestiegen ist und wie Sie einen eigenen HLTV-Server aufmachen können, erfahren Sie auf vier Seiten. Außerdem haben wir für Sie die komplette Version 1.3 auf die Cover-CD gepackt.



FIFA 2002

Nachdem sich in den vergangenen Jahren spielerisch kaum etwas geändert hat, ist das Gameplay von **FIFA 2002** nun deutlich anders. Wir erklären Ihnen auf vier Seiten ausführlich, welche Strategien mit dem neuen Pass-System funktionieren, warum hohe Flanken in den Strafraum kaum noch sinnvoll sind, wie entscheidend das Timing bei Defensivaktionen ist und mit welchen taktischen Varianten Sie Ihr Team zum Sieg führen.

PC Games Tipps & Tricks Sonderheft 01/2002

Am 7. November erscheint ein neues PC-Games-Sonderheft mit über 2.000 Tipps & Tricks und zwei CDs zu den besten Spielen des ausgehenden Jahres.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Wiggles
2. Commandos 2
3. Stronghold

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Commandos 2
2. Diablo 2: Lord of Destruction – Special zu Patch v1.09
3. Myst 3: Exile

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEB-SITE





FRESSECKE Die Besucher können sich gleich am Zoo-eingang mit einer Fülle an Snacks den Bauch voll schlagen. Das bringt Ihnen Geld und zufriedene Gäste ein.



ABFALLBESEITIGUNG Locken Sie den Roboter zur Schleuse am Boden (dazu müssen Sie ihn mehrmals treffen!) und drücken Sie schnell die Knöpfe im darüber liegenden Kontrollturm.

Zoo Tycoon

1. Achten Sie darauf, für jedes Tiergehege den richtigen Zaun zu benutzen. Große Wild- und Raubtiere wie Elefanten, Löwen und Bären gehören in Gehege mit hohen Eisenzäunen. Holz- und Bambuszäune eignen sich für friedliche Tiere wie Zebras, Gazellen und Flamingos. Tiere, die hauptsächlich im oder am Wasser leben (Krokodile, Nilpferde, Pinguine), können durch Glaswände am besten bestaunt werden.

2. Wieder mal Ebbe in der Kasse? Es gibt leider nicht viele Möglichkeiten, an Geld zu kommen. Mit Restaurants und Imbissbuden erzielen Sie einen niedrigen, aber wenigstens kontinuierlichen Gewinn. Höhere Beträge erhalten Sie durch den Verkauf von Tierbabys. Setzen Sie immer ein männliches und ein weibliches Tier der gleichen Art in ein Gehege. Wenn sie sich wohl fühlen, stellt sich schon nach kurzer Zeit Nachwuchs ein, den Sie wieder verkaufen können. Übrigens: Wenn die Tiere glücklich sind, bemerken das auch die Zoobesucher, die dann hocherfreut ihre Portemonnaies öffnen und Geld für den Zoo spenden.

3. Mit einem großen Speise- und Getränkeangebot halten Sie die Parkbesucher bei Laune. Am besten richten Sie gleich am Zooeingang eine Imbissecke mit Picknicktischen ein (Toiletten nicht vergessen!).

4. Sorgen Sie für eine bunte Mischung aus gefährlichen Wildtieren und harmlosen Streicheltieren und runden Sie den Park mit einer Vogelvoliere, Elefantenreiten und Ententeich ab. Je abwechslungsreicher der Zoo, desto mehr zufriedene Gäste!

5. Stellen Sie nicht zu viele Zoowärter und Wartungspersonal ein – die hohen Löhne können Sie schnell in den Ruin treiben. Ein Zoowärter kann sich um vier mittelgroße Gehege kümmern (Arbeitsgebiet zuweisen!). Beim Wartungspersonal müssen Sie je nach Bedarf entscheiden – behalten Sie Mülleimer und Wege im Auge. REDAKTION

Startopia

Easteregg

Wenn Sie die Wissenschaftler aufmerksam beobachten, wird Ihnen auffallen, dass sie das Betriebssystem Windows verwenden. Lassen Sie eine beliebige Technologie erforschen. Wenn Sie Glück haben, können Sie sehen, wie während der Arbeit der allseits bekannte „blaue Bildschirm" (Systemauslastung) auftaucht, dann aber nach einem Fausthieb des Wissenschaftlers wieder verschwindet. NIKLAS RICHTER

Red Faction

1. Bei allen Zwischen- und Endgegnern gilt: Sobald Sie Ihre Deckung verlassen, müssen Sie unbedingt in Bewegung bleiben! Sonst geben Sie für Ihre Gegner ein allzu leichtes Ziel ab.

2. Beim ersten U-Boot-Hangar müssen Sie sich den Weg in den Raum mit dem Auslöseschalter freisprengen (Raketenwerfer benutzen) – oder Sie warten einfach eine Weile. Denn dann verrät Ihnen Hendrix über Funk, wo sich der manuelle Auslöser befindet.

3. Sobald Sie die Endgegnerin Masako besiegt haben, sollten Sie unbedingt speichern. Es gilt noch immer, eine Bombe zu entschärfen. Der Code ist jedes Mal ein anderer – da hilft nur Ausprobieren. THOMAS CAP

Capek völlig kampflos erreichen

Folgen Sie im medizinischen Labor dem Belüftungsschacht bis ans Ende. Wenn die Krankenschwester verschwunden ist, zerschießen Sie das Gitterschloss (Schalldämpfer nicht vergessen!). Verlassen Sie den Raum und besorgen Sie sich aus dem Raum rechts von Ihnen eine Doktoruniform. Kommen Sie den Wachen nicht zu nahe und stecken Sie die Waffe weg. Gehen Sie den langen Gang entlang und dann rechts – dieser Gang führt nach unten. Laufen Sie weiter, bis der Doktor zu Ihnen kommt. Gehen Sie durch die linke Tür, den Gang hinunter und dann links. Dann nehmen Sie die rechte Tür und folgen dem Gang nach unten. Stecken Sie den Behälter mit den Organen ein und liefern Sie ihn auftragsgemäß ab. Verlassen Sie nun den Raum und gehen Sie nach links zur Tür am Ende des langen Ganges. Jetzt müssen Sie die Rampe hinauf und durch die linke Tür. Fahren Sie mit dem Lift nach unten. Im Operationssaal reden Sie mit einem der Ärzte. Kehren Sie in den vorigen Bereich zurück und gehen Sie dort durch die rechte Tür. Sprechen Sie mit der Krankenschwester und laufen Sie dann wieder zum Operationssaal. Gehen Sie dort nach rechts und



WIE RAMBO
Bei den Arcade-Rennen geht's mit allen Mitteln zur Sache. Rempeln Sie sich ruhig an den Gegnern vorbei.

dann durch die zweite Tür. Wenn Sie der Rampe folgen, gelangen Sie zum Büro des Administrators. Sprechen Sie mit ihm und verlassen Sie den Raum. Gehen Sie in den Raum auf der rechten Seite. Glückwunsch, Sie haben diese Sektion ohne überflüssige Todesfälle überstanden.

Cheats

Drücken Sie ^, um ein Eingabefenster zu öffnen. Dort geben Sie folgende Cheats ein:

VIVALAHELVIG	Unverwundbar
BIGHUGMUG	Alle Waffen und Munition
HEEHOO	Flug-Modus
CAMERA1 bis CAMERA3	Kamerawinkel ändern

REDAKTION

Colin McRae Rally 2.0

Colin McRae Rally 2.0 ist direkt an die Spitze der Budget-Charts gebraust. Damit Sie immer die Nase vorn haben, gibt es an dieser Stelle einige Profitipps:

1. Der Einsatz der Handbremse ist unerlässlich. Durch einen leichten Druck auf selbige können Sie Kurskorrekturen oft gezielter vornehmen. Wer mit einem Lenkrad am PC sitzt, sollte sich die Handbremse auf eine der Schaltwippen legen. So kann man beide Hände am Lenkrad halten. Achtung: Wenn Sie zu stark auf die Handbremse drücken, kommt der Wagen ins Schleudern. Auch der Untergrund spielt eine wichtige Rolle: Bei Schnee ist der Grip nicht ausreichend. Auf Asphalt, Teer sowie Kies ist die Handbremse jedoch sehr sinnvoll.
2. Grundsätzlich sollten Sie zwischen zwei Etappen alle rot gefärbten Teile sofort austauschen. Bei dem knappen Zeitlimit sollten Sie Ihr Augenmerk vorrangig dem Getriebe, der Lenkung und den Bremsen widmen. Danach kommen Turbo, Differenzial, Antriebswelle, Achsen und Elektrik (nur vor Nachtetappen wichtig).
3. Experimentieren Sie in Einzel-Etappen auf verschiedenen Strecken mit

Arcanum

Mit diesen Koordinaten finden Sie sich auf dem Arcanum-Kontinent leicht zurecht:

Stonewall Range

Torin Quarry	W1420, S1100
Torgs Altar	W1214, S1139
Crash Site	W1452, S1292
Arbalahs House	W1453, S1304
Shrouded Hills	W1409, S1306
Simon Fahrkus Shack	W1452, S1326
Black Root	W1097, S1442
Wolfs Cave	W1230, S1532
Liams Workshop	W1181, S1466
Ancient Maze	W1368, S1585
Tarant	W937, S1027
Derholm	W1238, S1652
Razor Points	W1503, S1771
Hardins Pass	W1289, S712
Stone Cutter Clan	W1342, S887
Wheel Clan	W954, S667
Still Water	W1191, S754
The Black Mountain Mines	W1308, S755

Moribihan Plains

Ancient Temple	W775, S917
Vooriden	W871, S1191
Elven Ruins	W712, S1022
Forbidden Pit	W833, S1032
Kree	W635, S1203
Ashbury	W506, S987
Ancient Shipwreck	W500, S891
The Lair of Bellerogrim	W769, S839

Isle of Despair

Shades Beach	W374, S826
The Women's Camp	W268, S823
The Home of Maximilian	W321, S837

Glimmering Forest

Falcon's Ache	W1327, S562
Quintarr	W1546, S657
Small Pond	W1596, S881
Small Camp	W1262, S477
T'sen Ang	W1507, S297
Secret Village	W1320, S181
The Poachers Camp	W1207, S275
The Bedokaan Village	W1179, S315

Grey Mountains

Kerlin's Altair	W883, S423
The Bog	W1077, S514
Strange Pond	W620, S526

Left Continent

Broken Cathedral	W1630, S1206
The Old Lagoon	W1694, S1320
The Cold Place	W1612, S1414
Rosen Borough	W1749, S1514
Bold's Altar	W1626, S1635
Caladon	W1606, S1828

REDAKTION



ROHSTOFFREICH Frühzeitig haben wir uns diese Insel mit einem Kontor und zwei Marktplätzen gesichert. Hier gedeihen Kakao und Wolle. Im Berg schlummert eine reiche Goldmine!



LAW AND ORDER Im Hafen von Danzig liegen diverse gekaperte Piratenkoggen. Eine Reparatur ist sehr kostspielig. Deswegen wurden alle erbeuteten Schiffe ausgeschlachtet und zur Auktion angemeldet.

den Setup-Einstellungen, bis Sie eine geeignete gefunden haben. Wenn Sie hauptsächlich auf Asphalt oder Teer fahren, sollten Sie die Aufhängung auf „hart" einstellen, bei Schlamm oder Schnee auf „weich". Reduzieren Sie die Bremskraft bei „schwammigem" Untergrund wie Schnee, da so die Räder nicht so schnell blockieren. Die Übersetzung sollten Sie eher auf „kurz" stellen, da die meisten Kurse sehr kurvig sind. Nur bei KurSen mit längeren Geraden ist eine höhere Einstellung sinnvoll. REDAKTION

Anno 1602

Die Königsedition dieses meistverkauften aller Aufbau-Strategiespiele wird seit kurzem zum günstigen Preis angeboten. Mit diesen Tipps wird Ihnen der Einstieg leichter fallen.

Städtebau

1. Bauen Sie Ihr Straßennetz aus Quadraten mit 6x6 Feldern Innenfläche zusammen. In diesen Quadraten haben Sie dann Platz für acht Wohnhäuser mit Straßenanschluss. Außerdem bieten sie genug Raum für einen Holzfäller, eine Schaf- oder Rinderfarm sowie für alle Plantagen.

2. Die Einflussbereiche von Feuerwehren und Ärzten sollten sich überschneiden. Wenn eine Epidemie oder ein Brand ausbricht, können Sie so eine Ausdehnung auf benachbarte Häuser vermeiden.

3. Planen Sie frühzeitig ein zentrales Viertel für Versorgungsbetriebe ein. Sie sparen Geld und Material, wenn Gebäude wie Kirchen, Badehäuser oder Gastwirtschaften einen möglichst großen Bereich abdecken. Sonst müssten Sie eventuell zwei Gebäude an den Rändern errichten, um alle Wohnhäuser abzudecken.

4. Ersetzen Sie im Spielverlauf die Rinderfarmen und Schlachter durch Getreidefelder – die effektivste Art der Nahrungsversorgung. Auf kompakter Fläche kann viel Nahrung produziert werden.

5. Unterschätzen Sie nicht den Fischer. Auf minimalem Raum trägt er gegen sehr geringe Kosten zur Nahrungsversorgung bei. Bauen Sie Fischerhütten an Küsten mit möglichst viel tiefem (dunkelblauem) Wasser.

Kampf

1. Wenn ein Krieg nicht mehr aufzuhalten ist, sollten Sie genau beobachten, auf welche Schiffe der Gegner seine Soldaten lädt. Meist lassen sich Auseinandersetzungen an Land vermeiden, indem man diese Schiffe rechtzeitig abfängt.

2. Sobald Sie die Seeherrschaft errungen haben, können Sie die Kontore und Werften des Feindes belagern. So können keine Händler mehr anlegen und keine Schiffe nachgebaut werden.

3. Sind alle von See erreichbaren Gebäude zerstört, müssen Sie mit Landtruppen eingreifen. Setzen Sie die Truppen im Schutz mehrerer Schiffe an Land. So locken Sie den Gegner an. Bevor dieser Ihre Truppen angreift, laden Sie diese wieder aufs Schiff. Von See aus können Sie dann die feindlichen Truppen vernichten. Mit dieser Taktik schlagen Sie mit wenigen Soldaten ganze Armeen. REDAKTION

Patrizier 2

Ob Händler, Politiker oder Pirat: In **Patrizier 2** können Sie alles werden – seit kurzem auch zum ermäßigten Preis. Diese Tipps helfen, einen optimalen Start mit dieser komplexen Wirtschaftssimulation hinzulegen.

1. Wählen Sie eine Heimatstadt, die eine solide Produktion eines guten Handelsgutes aufweist (Beispiele: Lübeck, Bremen: Eisenwaren; Danzig, Stettin: Bier). So haben Sie immer verfügbare Handelswaren und können Ihre ersten Touren mit hohen Gewinnen fahren. Eine zentrale Lage ist empfehlenswert – es lohnt sich eher, kurze Strecken mit moderatem Gewinn zu fahren, als mit einer wertvollen Ladung eine Woche lang unterwegs zu sein.

2. Konzentrieren Sie sich beim Handel zunächst auf „sichere" Güter, die Sie immer mit Gewinn verkaufen können. Die wichtigsten Waren sind zu Beginn Bier und Eisenwaren. Abgesehen von den wenigen Bier produzierenden Städten (Danzig, Stettin, Hamburg, Bremen und London) wird der Gerstensaft fast überall in rauen Mengen nachgefragt. Ähnlich steht es mit Eisenwaren. Kaufen Sie diese in Stockholm oder Lübeck ein, um sie dann mit etwa 100 Talern pro Fass Gewinn zu verkaufen.

3. Schaffen Sie sich zuerst einen Kraier an. Das Schiff ist schnell, wendig


WIE PEINLICH! Wenn Sie einen Gegner fesseln und ausziehen, rennt er bei seiner Freilassung halb nackt aus dem Level.


HIER KENN ICH MICH AUS Wichtigste Regel: Gegend erkunden! Der Gegner schickt hier bereits Raketen auf Fußtruppen los, ohne sich in Schussweite zu befinden.

und verfügt über eine gute Nutzlast. Bauen Sie keine Schniggen und Koggen. Die Schnigge ist zu klein und die Kogge zu schwerfällig und zu langsam. Im späteren Spielverlauf steigt die Werftqualität so weit, dass der Holk verfügbar wird (1830). Dieses Schiff kombiniert die Größe der Kogge mit der Wendigkeit des Kraiers.

4. Mit einem Kraier haben Sie im Kampf die bessere Manövrierbarkeit und die höhere Geschwindigkeit. Wenn Ihr Schiff komplett mit Bliden bestückt ist, haben Sie obendrein einen Reichweitenvorteil. Faustregel: Geschicktes Manövrieren ist im Seekampf das A und O. Der Trick ist, immer in einer Position zu sein, die der Gegner nicht beschießen kann. Segeln Sie vor dem Gegner und bleiben Sie auf Abstand. Kreuzen Sie vor dem Bug des Gegners und feuern Sie nach jeder Wende auf den Verfolger. Immer, wenn Ihr Feind beidreht, um seinerseits eine Breitseite anzubringen, müssen Sie in die entgegengesetzte Richtung drehen. Dank der besseren Manövrierbarkeit ist es so möglich, selber keinen einzigen Treffer einzustecken. REDAKTION

Commandos 2: Men of Courage

Gewaltlose Entfernung

Es gibt eine originelle Möglichkeit, Wachen gewaltlos aus einem Level zu entfernen. Dazu müssen Sie einen Gegner zunächst bewusstlos schlagen, ihn fesseln und ihm dann seine Kleidung ausziehen. Sobald der Gefesselte nun von einer Wache entdeckt und freigelassen wird, rennt er in Unterwäsche aus dem Level. MARKUS MUNISEVIC

Leichen elegant „verschwinden" lassen

Heben Sie mit einem Commando eine Leiche oder einen Bewusstlosen auf und geben Sie ihm den Befehl, den Körper in ein beliebiges Gewässer zu werfen (SHIFT + Mausklick). Sobald der Commando losgelaufen ist, machen Sie einen Doppelklick auf das Gewässer (ohne SHIFT!) und die Leiche ist endgültig von der Karte verschwunden! Auf diese Weise können Sie eine Menge Zeit sparen und sicher sein, dass keine gegnerischen Soldaten über einen gefallenen Kameraden stolpern. Der Trick funktioniert auf allen Karten, das Gewässer muss nur theoretisch für den jeweiligen Commando erreichbar sein. HENDRIK LÜTH

Cheats

Geben Sie das Wort GONZOANDJON ein, um folgende Cheats freizuschalten:

STRG + V	Unsichtbar
STRG + -	Spieldetails anzeigen (zum Beispiel Frame-Rate)
STRG + UMSCHALT + X	Alle Gegner im Umkreis töten
UMSCHALT + X	Ausgewählten Commando zum Mauszeiger versetzen
STRG + UMSCHALT + N	Mission erfolgreich beenden

Levelcodes

Mission	Normal	Schwer	Sehr schwer
01	XHGDR	PLKUM	PVTSL
02	WKUC4	JE5SH	SKDJF
03	YSM51	DFY3B	3DYNG
04	B7D8F	K9D3H	9BG3S
05	3GHSL	NMWQ9	KJWJK
06	AZLM1	16G3L	E2J7H
07	JAHSG	WL3CZ	ZX78Y
08	UN63A	LPQ6T	TRIB4
09	VAZ2P	SRCM8	TRD78
10	9TT5W	PAEN8	1LPQD

REDAKTION

Ground Control

Taktiker und Strategen dürfen sich freuen: Für **Ground Control** müssen Sie nun deutlich weniger Geld ausgeben. Wir haben für Sie ausgewählte Tipps zusammengestellt.

1. Wie Sie die „Dropships" konfigurieren, hängt natürlich immer von der Mission ab. Eine typische Konstellation könnte jedoch so aussehen: „Special Ops"-Infanterie oder „Scout Terradynes", kombiniert mit einem Trupp „Heavy Terradynes". Mit diesen können Sie die Artillerie beschützen, wenn sie sich zurückziehen muss. Der zweite Squad ist erst einmal nur dazu da, die Artillerie zu verteidigen. Sie kann aber auch für konventionelle Angriffe genutzt werden. Füllen Sie diesen Squad deshalb mit den schwersten Einheiten, die verfügbar sind („Heavy Terradynes", „Rocket Terradynes", „Standard"-Infanterie).

2. Benutzen Sie „Scouts", um den Gegner auszuspionieren. Dies erweitert auch Ihre Sichtlinie. Wenn Sie einmal den Feind erspäht haben, bewegen Sie Ihre „Scouts" schnell zurück. Dadurch bewahren Sie diese vor Schaden. Schicken Sie nun Ihre Artillerie heraus, um das Terrain zu bombardieren.



3. Gebiete, die außerhalb der Sichtweite liegen, können Sie trotzdem beschießen. Wenn Sie ungefähr wissen, wo sich der Gegner befindet, müssen Sie die STRG-Taste drücken, um einen Beschuss zu erzwingen.

4. Die Infanterie ist ein probates Mittel, um eine Schlacht für sich zu entscheiden. Kombinieren Sie die Infanterie mit Artillerie und Sie haben ein mächtiges Kriegswerkzeug an der Hand. Außerdem kann man die Infanteristen als „Scouts" einsetzen oder als Puffer benutzen – für Einheiten, die nicht auf kurze Distanz angreifen können. Achtung: Vor dem Einsatz von Fußtruppen sollten Sie wissen, ob der Gegner über „Scouts" bzw. Radargeräte und Raketen mit langer Reichweite verfügt. Ist er damit ausgerüstet, sollten Sie auf Fußtruppen verzichten, falls sie keine Tarnung haben. REDAKTION

Throne of Darkness

1. In **Throne of Darkness** lautet die oberste Regel: Nichts liegen lassen! Rüstungen und Waffen geben Sie dem Schmied, der Sie dann mit besseren Ausrüstungsgegenständen versorgt. Schwache magische Gegenstände sollten Sie am besten gleich beim Priester in Zauberpunkte umwandeln lassen.

2. Der Schreinraum eignet sich wunderbar als Lagerraum (in der Wildnis den Teleporter benutzen), da abgelegte Gegenstände nicht verschwinden und dort zentral gelagert werden können.

3. Heben Sie sich die Materialkomponenten für die guten Rüstungen auf, da mit steigender Stärke und reich beliefertem Schmied zunehmend bessere Rüstungen zur Verfügung stehen. Die wirklich guten Rüstungen fangen bei RK 100 an, Armschützer bei RK 30. Gegen einen Brick Stärke 250, einen Tetsu-Bo und RK 200 kann kaum ein Monster etwas ausrichten. FRANK RAUSCH

Paris-Dakar Rally

Sämtliche Cheats müssen Sie als Fahrernamen eingeben.

ILUMBERJACK	Schaltet alle Fahrzeuge in allen Spielmodi frei.
ASHRUBBERY	Schaltet alle Fahrzeug-Outfits in allen Spielmodi frei.
DEADPARROT	Schaltet alle Kurse in allen Spielmodi frei. Die einzelnen Unter-Etappen lassen sich nur im „Time-Attack" - Modus (Zeitfahren) einzeln anwählen.
CRUNCHYFROG	Eine Kombination der obigen drei Cheats (schaltet alles frei)

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON ACCLAIM

Mech Commander 2

Öffnen Sie das Savegame „***.fit" und suchen Sie die folgende Zeile:
„1 Cbills = **"**
Dies ist der aktuelle Geldstand. Sie können ihn beliebig editieren, dabei sollte die Zahl jedoch maximal zehn Stellen haben. Jetzt können Sie Ihre Mechs bestens aufrüsten. ANDREAS KNITTEL

Jack Orlando

Seit kurzem ist das Zeichentrick-Adventure als „Director's Cut" zu haben. So schalten Sie direkt die Endsequenz frei: Drücken Sie im Spiel F9, erscheint ein kleines Fenster. Wenn Sie EPILOGUE eingeben, wird der Abspann gezeigt. REDAKTION

Einsende**hinweise**

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheatcodes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

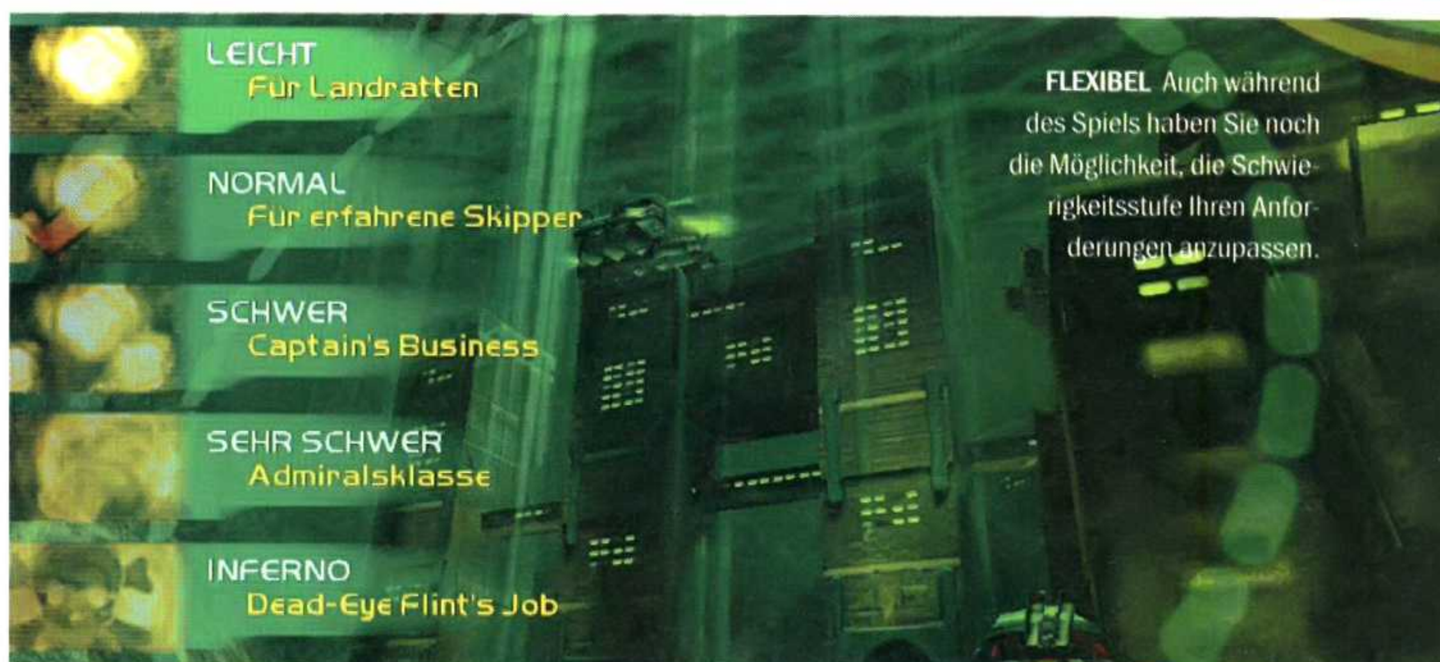
Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesandten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Aquanox

In den Tiefen des kalten Ozeans findet eine erbitterte Auseinandersetzung um die Vorherrschaft in Aqua statt. Auf den folgenden vier Seiten zeigen wir Ihnen, wie Sie den dunklen Schergen das Handwerk legen.



FLEXIBEL Auch während des Spiels haben Sie noch die Möglichkeit, die Schwierigkeitsstufe Ihren Anforderungen anzupassen.

Allgemeine Tipps

Was soll ich kaufen?

Das hängt ganz davon ab, wie Ihre Aufgaben für die folgende Mission aussehen. Generell sollten Sie sämtliche Gegenstände kaufen, die Sie sich von Ihrem Budget leisten können. Wenn Sie diese dann nicht mehr benötigen, können Sie Überschüssiges wieder verkaufen und bekommen die komplette Summe zurück, die Sie für den Gegenstand ausgegeben haben.

Welches U-Boot benötige ich?

Es gibt zwei Kategorien von U-Booten. Die einen sind schnell, aber schwach gepanzert und die anderen sind relativ langsam, verfügen dafür aber über eine gute Panzerung. Für welches Schiff Sie sich entscheiden, sollten Sie Ihrem Spielverhalten anpassen. Wenn Sie sich gerne mitten ins Kampfgetümmel stürzen, sollten Sie sich für ein gut gepanzertes Schiff entscheiden. Angriffe aus dem Hinterhalt hingegen erfordern ein flinkes Gefährt, mit dem Sie im Notfall schnell die Flucht ergreifen können. Probieren Sie auf jeden Fall alle Varianten aus. Verzichten Sie lieber auf eine zweite Bordkanone oder einige Torpedos und kaufen Sie sich stattdessen ein gutes Schiff. Wenn Sie für die Mission dennoch eine bessere Waffe benötigen, können Sie das Schiff immer noch verkaufen und auf Ihren alten Kahn zurückgreifen.

Muss ich mir alle Dialoge anhören?

Neben einigen Dialogen, die lediglich für etwas Atmosphäre sorgen sollen, enthalten die meisten Unterredungen wichtige Hinweise auf den Fortgang der Handlung. Bevor Sie sich in die nächste Mission stürzen können, müssen Sie zuerst mit der richtigen Person gesprochen haben. Reden Sie aber generell immer mit allen Personen, die im Menü erscheinen. Einige halten auch kleinere Bonusmissionen für Sie bereit, bei denen Sie sich einige Extra-Credits verdienen können. Beginnen Sie das Gespräch aber grundsätzlich mit einer Person, die nicht unmittelbar mit der letzten Mission zu tun hatte. Werfen Sie nach jedem Dialog einen Blick auf das vorherige Menü, ob die Option zum Verlassen des Docks zur Verfügung steht.

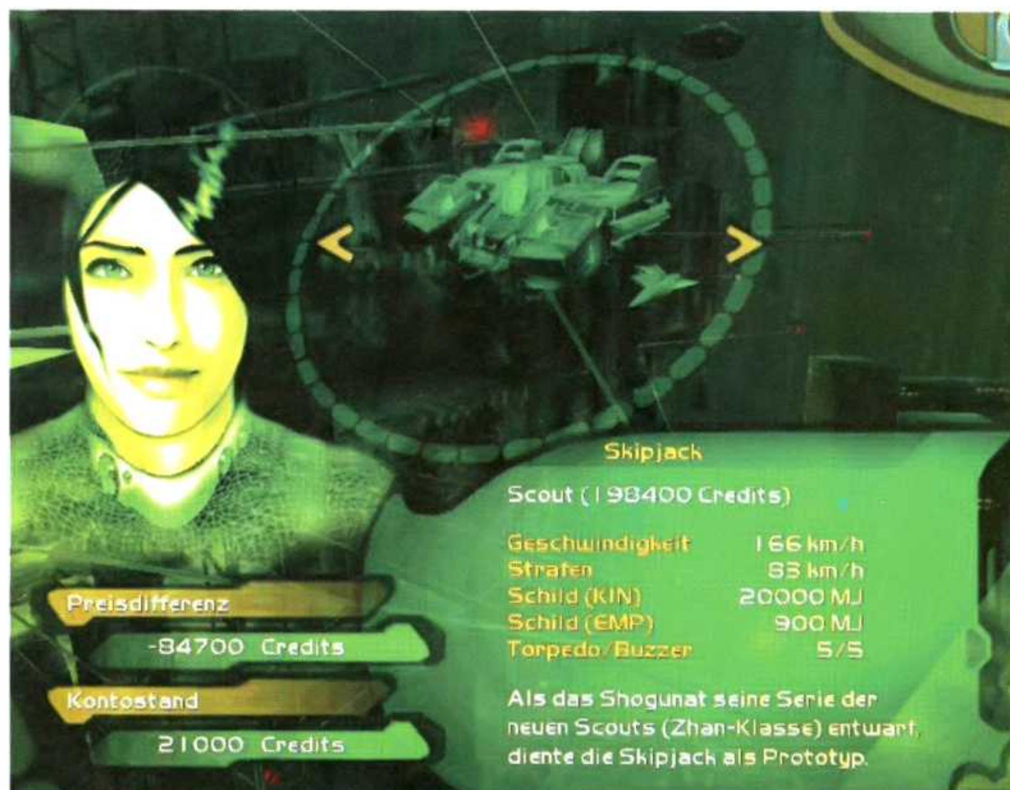
Welchen Schwierigkeitsgrad soll ich wählen?

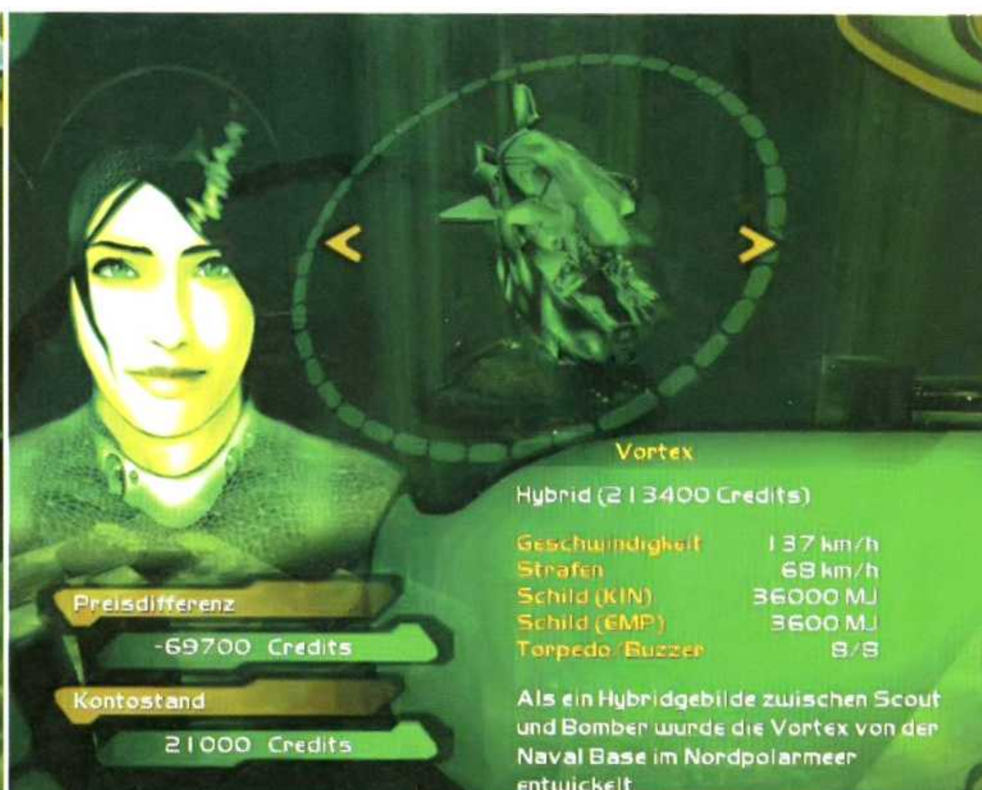
Beim Schwierigkeitsgrad „mittel" und „schwer" haben Sie schon alle Hände voll zu tun, Ihr Gefährt in einem Stück zu behalten. Fangen Sie deshalb mit „leicht" an. Wenn Ihnen dies zu einfach erscheint, können Sie jederzeit im laufenden Spiel den Schwierigkeitsgrad unter „Options/Level" steigern.

Ich habe alle Ziele erfüllt. Warum endet die Mission nicht?

Häufig kommt es vor, dass scheinbar alle Missionsziele erfüllt sind,

UNTERSCHIEDE Diese beiden Schiffe haben einen fast identischen Preis. Der Unterschied besteht aber darin, dass das schnellere weniger Panzerung als das langsame aufweist.







IDENTIFIZIERT Nachdem Sie das Schiff markiert haben, können Sie in der Anzeige sehen, ob es Ihnen freundlich oder feindlich gesinnt ist.



HART BACKBORD Durch permanentes Ausweichen nach links und rechts können Sie den feindlichen Geschossen ausweichen.

der Einsatz aber trotzdem nicht endet. In einem solchen Fall sollten Sie die unmittelbare Umgebung noch einmal untersuchen. Meist liegt es daran, dass Sie vergessen haben, ein stationäres Geschütz zu zerstören. Sehr nützlich ist dabei der Radar, der aber standardmäßig deaktiviert ist. Gehen Sie in das Menü „Setup/System/Video" und stellen Sie die Radar-Details auf Maximum. Nun erkennen Sie während des Spiels die Gegner anhand der roten Markierungen auf dem Radar.

Wer ist Freund und wer ist Feind?

Wenn Sie sich in einem heftigen Kampf mit einer Vielzahl von Gegnern befinden, verlieren Sie schnell die Übersicht. Auch der Radar hilft Ihnen mit dem Durcheinander aus bunten Strichen nicht weiter. Drücken Sie deshalb die Taste E, um ein Ziel auszuwählen. An der Anzeige am oberen Bildschirmrand können Sie das Ziel nun identifizieren. Erscheint der Name des Schiffes in grüner Schrift, ist es ein Mitstreiter – bei einem roten Namen haben Sie einen Feind im Visier und sollten ihn unter Beschuss nehmen.

Kampf

Wie wichtig sind Ausweichmanöver?

Durch Ausweichmanöver nach links oder rechts können Sie einigen Geschossen entgehen. Die meisten gegnerischen Schiffe und Geschütztürme versuchen, Ihnen in die Flugbahn zu schießen. Warten Sie einfach ab, bis der Gegner auf Sie feuert, und weichen Sie aus. Wenn Sie den richtigen Zeitpunkt abpassen, können Sie abwechselnd von links nach rechts gleiten und werden nicht getroffen. Gerade bei den schwächeren Gegnern funktioniert dies besonders gut, weil diese nur über träge Bordkanonen verfügen. Durch Aufsteigen oder Abtauchen können Sie den Geschossen allerdings nicht schnell genug ausweichen.

Brauche ich den Boost?

Der Boost kann zwischen Leben und Tod entscheiden. Wenn Ihr Schiff schon stark beschädigt ist, können Sie bei der Flucht den Boost einschalten und den Gegnern davonfahren, damit sich der Wartungsroboter in Ruhe um die Schäden kümmern kann. Aber auch wenn Sie etwas angreifen wollen und unter Zeitdruck stehen, gelangen Sie mit dem Boost schneller an Ihr Ziel.

Der Gegner ist zu schnell.

Einige Gegner lassen sich nur schwer ins Visier nehmen, da sie sich sehr flink fortbewegen und Haken schlagen. Legen Sie den Rückwärtsgang ein und feuern Sie, was das Zeug hält. Der Gegner nimmt daraufhin die Verfolgung auf und ist immer direkt vor Ihrem Visier.

Hat der Gegner Schwachstellen?

Untersuchen Sie die Gegner ganz genau. Bei den meisten Feinden können Sie das leuchtende Cockpit erkennen, das sich auffällig vom Rest des Schiffes abhebt. Wenn Sie dort einen Volltreffer landen, fügen Sie dem Gegner mehr Schaden zu. Besonders gut eignet sich dafür die



ANVISIERT Mit der Zoom-Funktion können Sie präzise auf den wunden Punkt des Gegners zielen.



KNAPP Langsamen Torpedos können Sie relativ einfach ausweichen oder sie kurzerhand abschießen.



TUCHFÜHLUNG Wenn Sie sich ganz dicht an den Rumpf eines großen U-Boots drücken, kann der Gegner Sie nicht mehr beschießen.

Zoom-Funktion einiger Bordkanonen. Die Ober- und Unterseite der Schiffe sind hingegen stärker gepanzert als der Rest. Verschwenden Sie daher keine Zeit und Munition, diese Zonen zu attackieren.

Welche Waffe soll ich einsetzen?

Bei **Aquanox** gibt es keine Waffen, die bei einem Gegner mehr Schaden anrichten als bei einem anderen. Es gilt immer die Faustregel: Je besser die Waffe, desto schneller ist der Gegner erledigt. Rüsten Sie Ihr U-Boot mit einer schwachen, schnell feuernden Bordkanone aus und ergänzen Sie die Bewaffnung mit einem Geschütz, das langsam feuert, aber dafür viel Schaden anrichtet. So können Sie während einer Mission die passende Waffe zum passenden Gegner auswählen. Genauso verhält es sich mit den Torpedos. Kleine und wendige Schiffe sollten Sie nur mit Torpedos angreifen, die ebenfalls schnell und wendig sind. Bei großen und behäbigen Schiffen setzen Sie die schweren Torpedos ein. Denken Sie aber daran, dass Sie nahe an den Gegner heranfahren müssen, bevor Sie einen Torpedo abfeuern.

Was kann ich gegen gegnerische Torpedos unternehmen?

Auch hier müssen Sie wieder das Ausweichmanöver einsetzen. Warten Sie, bis sich der Torpedo in Ihrer Nähe befindet, und fahren Sie auf das Geschoss zu. Zusätzlich betätigen Sie die Taste zum Ausweichen. Der Torpedo wird nun an Ihnen vorbeirauschen. Wenn Sie das einige Male erfolgreich absolviert haben, explodiert der Torpedo. Alternativ können Sie auch hinter einem Hügel oder einem anderen Hindernis abtauchen, damit der Torpedo daran zerschellt. Wenn Sie ein geübter Schütze sind, können Sie den Torpedo auch mit einem gezielten Schuss aus Ihrer Bordkanone erledigen.

Warum treffe ich nicht?

Die späteren Gegner sind mit den langsamen Geschossen relativ schwer zu treffen. Es ist dann wichtig, das Fadenkreuz in Fahrtrichtung vor den Gegner zu halten. Über eine große Distanz sehen Sie aber nicht, ob die Geschosse das Ziel auch treffen. Drücken Sie deshalb die Taste E, um auf das Ziel zu schalten. Nun können Sie an der Anzeige im oberen linken Bildschirmrand sehen, ob Sie treffen oder nicht.

Fern- oder Nahkampf?

Große Schiffe sollten Sie im Nahkampf erledigen. Wenn Sie sich ganz dicht an die Außenhaut klemmen, werden Sie von den Bordgeschützen nicht getroffen. Außerdem manövrieren diese Schiffe so träge, dass Sie sich permanent hinter dem Ziel aufhalten können. Bei kleinen Schiffen sollten Sie ebenfalls sehr nahe heranfahren. Mit der Ausweichfunktion gleiten Sie dann um das Schiff herum und feuern dem Gegner in das Heck. Bei den späteren Kontrahenten ist das nicht mehr möglich, da sie sehr schnell manövrieren. Ihnen bleibt dann lediglich der Frontalangriff. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie aber schon über eine Reparatureinheit verfügen und zwischendurch das Weite suchen, damit die gröbsten Schäden repariert werden können. Wenn Sie über eine stärkere Waffe mit Zoom-Funktion verfügen, können Sie den Gegner auch aus sicherer Entfernung erledigen. Achten Sie aber auf die Entfernung zu Ihrem Ziel. Jede Waffe hat nur eine bestimmte Reichweite, in der sie wirkungsvoll eingesetzt werden kann. Näheres dazu steht im **Aquanox**-Handbuch.

Taktik

Wie erledige ich ein großes Schiff mit Geleitschutz?

Kümmern Sie sich zunächst um den Geleitschutz. Da diese Boote meist sehr schnell und wendig sind, geht von ihnen die meiste Gefahr aus. Sie können die einzelnen Jäger auch vom großen Schiff weglocken, um es anschließend in Ruhe auseinander zu nehmen. Das funktioniert aber nur dann, wenn Ihre Mission nicht zeitkritisch ist. Sobald der Geleitschutz zu Fischfutter verarbeitet ist, kehren Sie wieder zum großen Schiff zurück und klemmen sich an dessen Bugwand. Hier sind Sie vor dem Feuer der Abwehrsysteme sicher. Jetzt brauchen Sie nur noch so lange auf den Gegner zu schießen, bis er explodiert. Haben Sie genügend Geld für einige BigBang-Torpedos, können Sie auch zuerst das große Schiff angreifen und sich anschließend um die Eskorte kümmern.

Wie eskortiere ich ein anderes Schiff?

Das größte Problem bei Eskorten besteht darin, dass Sie sich nicht

gleichzeitig um alle Gegner kümmern können, die Ihren Schützling angreifen. Mit einem kleinen Trick schaffen Sie es aber trotzdem. Schießen Sie jeweils nur einmal auf jeden Angreifer. Diese lassen daraufhin von ihrem Hauptziel ab und greifen Sie an. Achten Sie aber vor einem solchen Manöver darauf, dass Sie genügend Energie für die Schilde haben, um diesen Angriff zu überstehen. Besser wäre es allerdings, wenn Sie über einen Reparaturroboter verfügen, der sich in der Zwischenzeit um die Schäden kümmert.

Wie bewege ich mich lautlos?

Bei einigen Missionen müssen Sie sich lautlos am Gegner vorbeischleichen. Am besten geht das natürlich, wenn Sie den Motor abschalten. Drücken Sie dazu zweimal die Taste S und treiben Sie mit der Strömung unter den Gegnern entlang. Meist befinden sich auf diesen Pfaden Minen, denen Sie ausweichen müssen. Wenn Sie einen Stilator besitzen, wird die Geräuschentwicklung Ihres Schiffes so weit reduziert, dass Sie den Minen auch mithilfe des Motors ausweichen können. Feuern Sie aber auf keinen Fall eine Waffe ab.

Cheats

Haben Sie zu wenig Geld? Gefällt Ihnen Ihr Schiff nicht? Kein Problem. Mit einer kleinen Änderung an der Speicherdatei können Sie sich nach Belieben mit Geld oder einem anständigen Schiff versorgen.

```
[Table]
{
    TimeStamp = "10/16/01, 14:44:05"
    AdditionalStationKey = 5
    GameDifficulty = 3
    Station = 42
    Ship = 9
    Credits = 9999999
    NumOfActiveOptions = 4
    OptionKey0 = 78
    OptionTick0 = 232
    OptionKey1 = 229
    OptionTick1 = 233
    OptionKey2 = 234
    OptionTick2 = 234
    OptionKey3 = 238
    OptionTick3 = 235
    OptionTick = 236
    NumOfFinishedMovies = 5
    MovieKey0 = 1
    MovieKey1 = 2
    MovieKey2 = 3
    MovieKey3 = 4
    MovieKey4 = 5
    NumOfBannedOptions = 0
    [InventoryItemPlayer]
    {
    }

    [InventoryItemEquipped]
    {
        Key0 = 1
        Count0 = 10
        Key1 = 4
        Count1 = 20
```

Beim Betriebssystem Windows 98 öffnen Sie die Datei „PlayerX.des" im Verzeichnis: „Windows/Anwendungsdaten/Aquanox". Bei Windows 2000 finden Sie die Datei im Verzeichnis: „Dokumente und Einstellungen/Name/Anwendungsdaten/Aquanox". Das X steht für die jeweilige Nummer Ihrer Abspeicherung. Orientieren Sie sich dabei an dem Datum und der Uhrzeit, da diese auch im Spiel für den jeweiligen Speicherplatz angegeben werden. Öffnen Sie die Datei dann mit einem Textverarbeitungsprogramm (Microsoft Word, Windows Wordpad etc.).

Schiffe

Der Eintrag „Ship" steht für das U-Boot, das Sie zum Zeitpunkt der Abspeicherung besitzen. Insgesamt stehen Ihnen bei **Aquanox** neun Schiffe zur Verfügung. In der folgenden Liste finden Sie die korrekte Nummer zu dem jeweiligen Schiff.

Ship = 1	Tailer
Ship = 2	Drowsy Maggie
Ship = 3	Avenger
Ship = 4	Tiburon
Ship = 5	Skipjack
Ship = 6	Vortex
Ship = 7	Succubus 2
Ship = 8	Voodoo Breath
Ship = 9	Phobocaster

Geld

Mit dem Eintrag „Credits" können Sie Ihr Guthaben ändern. Sie sollten aber keine Zahl eingeben, die über neun Millionen hinausgeht. Mit dieser Summe sollten Sie auch erst mal auskommen. Wenn Sie noch etwas benötigen, können Sie die Datei ein weiteres Mal editieren und Ihr Guthaben erneut aufstocken.

Waffen

In dem Abschnitt „[InventoryItem-Equipped]" können Sie Ihren Lagerbestand manipulieren und sämtliche Gegenstände hinzufügen. Der Eintrag besteht aus einem „Key", dessen Zahlenwert für die Art des Gegenstandes zuständig ist, während Sie mit dem Eintrag „Count" die Anzahl verändern können. Die folgende Liste zeigt Ihnen, welcher „Key" für welchen Gegenstand steht.

Key = 1	Vendetta 1
Key = 2	Vendetta 2
Key = 3	Vendetta Gatling
Key = 4	Plasma Gun
Key = 5	Plasma Gun 2
Key = 6	Plasma Gatling
Key = 7	Laser Gatling
Key = 8	Hitman
Key = 9	EMPactor
Key = 10	DoomMortar
Key = 11	Sizzler
Key = 12	SkalarHaubitze
Key = 13	Stanlev
Key = 14	ThresherShark
Key = 15	BullShark
Key = 16	TigerShark
Key = 17	ManEater
Key = 18	HammerheadShark
Key = 19	FlashShark
Key = 20	BigBang 1
Key = 21	BigBang 2
Key = 22	Leech
Key = 23	Buzzer
Key = 24	Small Block
Key = 25	Medium Block
Key = 26	Big Block
Key = 27	Fusion Block
Key = 28	Patch Kit
Key = 29	Robot Repair Kit
Key = 30	Nano Repair Kit 1
Key = 31	Nano Repair Kit 2
Key = 32	Stilator
Key = 33	Booster

LARS THEUNE

Counter-Strike 1.3

Was lange währt ... Ob alles, was lange auf sich warten lässt, auch gut ist, sei dahingestellt. Wir haben die neue CS-Version 1.3 genau untersucht.

Endlich ist die CS-1.3-Version draußen, ...

... aber irgendwie funktioniert das doch alles nicht, oder? Nachdem die neue Version ausführlich in der Redaktion getestet wurde, haben wir uns dazu entschlossen, eine Zusammenfassung für Sie zu erstellen. Hilfestellung dazu gab uns der **CS**-Profi mTw.pca | Speiky.

Neue Befehle, die Sie kennen sollten

Es gibt ein paar neue Konsolen-Befehle. Sie können zum Beispiel mit dem Befehl mp_startmoney das Startkapital jedes einzelnen Spielers zwischen 800 $ und 16.000 $ variieren. Öffnen Sie im Spiel die Konsole und geben Sie den Befehl mp_startmoney mit dem gewünschten Startkapital dahinter ein. Außerdem kann die Einkaufszeit (mp_buytime) jetzt auf 15 Sekunden minimiert werden. Um die Zeit zu ändern, öffnen Sie bitte wieder die Konsole und geben Sie die von Ihnen gewünschte Einkaufszeit ein, zum Beispiel „mp_buytime 10". Jetzt können alle Spieler, die auf dem Server spielen, sich zehn Sekunden lang mit Waffen und Ausrüstung eindecken. Somit wird verhindert, dass ein Spieler Granaten kauft, benutzt und sofort wieder nachkauft.

Strafejump und Bunny Hopping ade ...

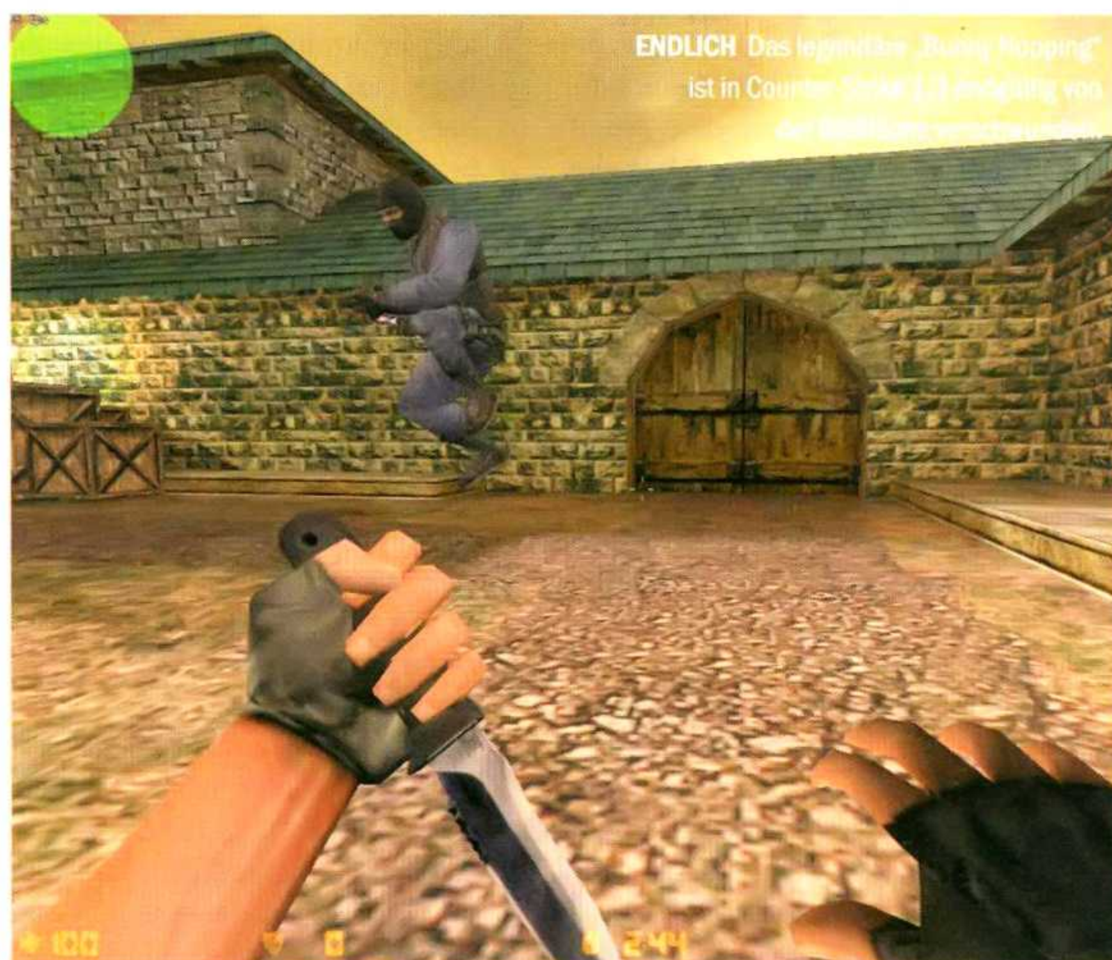
Des Weiteren wurde auch der viel kritisierte Strafejump abgeschafft. Durch bestimmte Maus- und Tastenkombinationen war es dem Spieler möglich, anhand von geübten Sprüngen von links nach rechts schneller an verschiedene Punkte auf der Map zu gelangen. Auch das beliebte „Bunny Hopping", das von der Ausführung her dem Strafejumpen sehr ähnelt, haben die **CS**-Macher aus dem Spiel entfernt. Zu viele Leute benutzten fertige „Strafejump-Scripte", womit das Springen automatisch verlief und der Spieler nur noch eine Taste drücken musste, anstatt sich durch geübte Sprünge vorwärts zu bewegen. Dies ist natürlich gegenüber Spielern, die ohne solch ein Script ihren **CS**-Alltag bewältigen, schlicht und ergreifend unfair.

Die neuen Trefferzonen (Hitboxes)

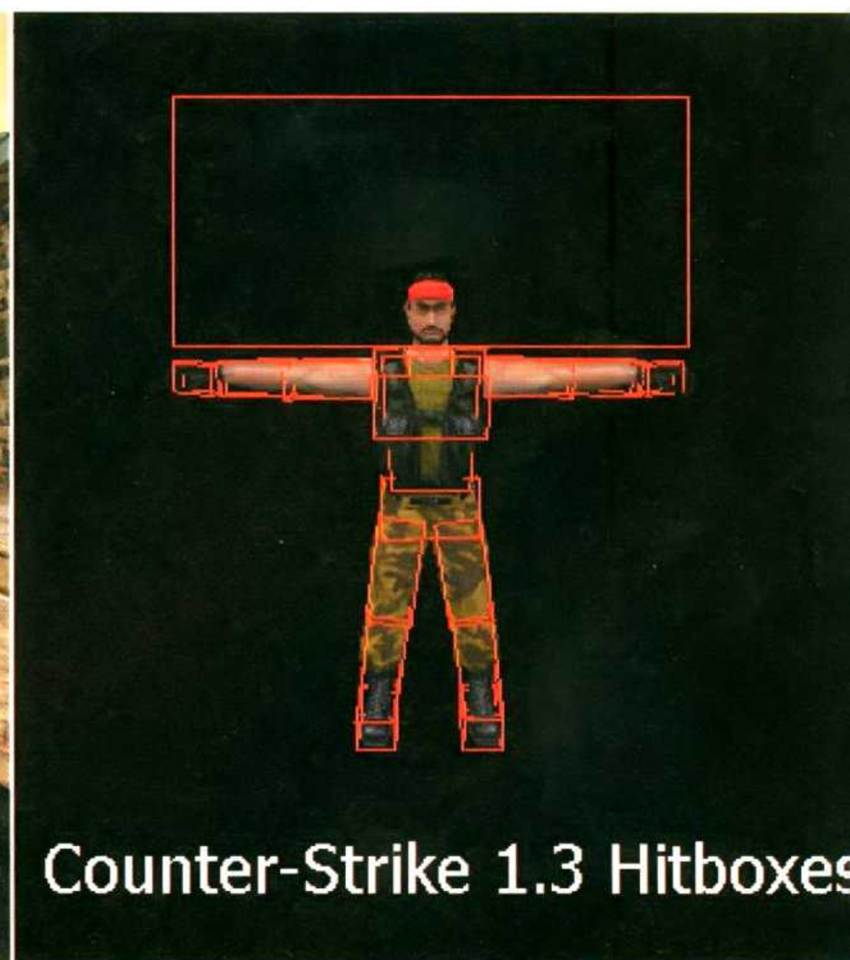
Die neue Hitbox ist nur auf den ersten Blick positiv zu bewerten. Zwar ist es jetzt nicht mehr möglich, dem Gegner in den Kopf zu schießen und keinen Schaden zu verursachen, aber leider ist die neue Kopftrefferzone (Headshotzone) zu groß geraten. Fast alle Abschüsse (Frags) werden als Kopfschuss (Headshots) oben rechts am Bildrand angezeigt. Daher ist es wichtig für Sie, genau auf den Kopf zu zielen, um Ihren Gegner effizient zu schwächen. Auch im Sitzen können Sie Ihrem Gegner jetzt ordentlich einheizen. Wo vorher zahlreiche Fehler in der Schadensverteilung waren, wurden jetzt die Trefferzonen im Sitzen behoben. Wenn Sie jetzt auf den Kopf eines sitzenden Gegners schießen, wird das auch als Kopfschuss angerechnet. Vorher war dies leider nicht der Fall.

Gezielte Einzelschüsse auf große Entfernung

Die Waffen verhalten sich ebenfalls anders als in **CS 1.1**. AK-47, Colt M4A1 und Mp5 Navy wurden teilweise von der Streuung neu ausbalanciert. Jetzt ist es umso wichtiger, in einzelnen Salven zu schießen, sprich: Einzelschüsse auf weite Entfernung abzugeben. Sie können Ihren Gegner schon mit einem gezielten Schuss in den Kopf ausschalten. Steht Ihr Gegenüber di-



ENDLICH



SCHACHTELN Hier sehen Sie die neuen Trefferzonen (Hitboxes), dargestellt an einem Terroristenmodell.





NAHKAMPF
Nachdem wir unseren Gegner mit dem Scharfschützengewehr (AVM) verfehlt haben, müssen wir uns im Nahkampf stellen. Dafür haben wir immer eine Desert Eagle dabei, die mit einer ordentlichen Portion Feuerkraft ausgestattet ist.

rekt vor Ihnen, empfiehlt es sich, den Feuerknopf durchzudrücken. Versuchen Sie, die Waffe während des Durchdrückens auszubalancieren, so dass die Kugeln nicht in den Himmel abhauen. Des Weiteren sind Granaten scheinbar stärker geworden und richten mehr Schaden an. Üben Sie deshalb den effektiven Einsatz von Granaten, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Bei gleich guten Gegnern ist das perfekte Arbeiten mit den kleinen Dingern spielentscheidend. Oftmals ist es besser, einfach mal ein paar Minuten abzuwarten, anstatt gleich am Anfang in den Tod zu rennen. Wenn Sie effektiv schleichen, kann Sie Ihr Gegner nicht orten. Das bringt Ihnen wiederum den Vorteil, dass Sie sich voll und ganz auf die Geräusche der Mitspieler konzentrieren können. Bleiben Sie als CT defensiv und lassen Sie Ihren Gegner, den Terroristen, angreifen. Falls er sich mit lauten Schritten nähert, nehmen Sie die HE-Granate in die Hand. Werfen Sie ihm das hochexplosive Ei im richtigen Augenblick vor die Füße. Um hier das richtige Timing zu finden, braucht es einige Zeit und viel Übung.

Wieso treffe ich nichts mehr?

Das Verhalten der Waffen wurde ein wenig verändert. Die Waffen verreißen anders (Mp5/AK-47/M4A1) und auf längere Entfernung müssen Sie darauf achten, Einzelschüsse abzugeben. Wenn sich alle Leute an das Verhalten der Waffen gewöhnt haben, regelt sich auch das Verhältnis zwischen sehr guten und fortgeschrittenen Spielern wieder, so wie wir es schon in Version 1.1 erlebt haben. Besonders stark geworden ist die Handfeuerpistole Desert Eagle. Zwar kommen Sie mit den sieben Schuss im Magazin und der niedrigen Schussfrequenz nicht weit, aber oftmals brauchen Sie nicht mehr als einen Schuss. Durch ruhiges Zielen können Sie Ihren Gegner mit einem gekonnten Schuss ausschalten. Besonders in Verbindung mit einem Scharfschützengewehr (AVM) ist die Desert Eagle empfehlenswert. Versuchen Sie auch, mehr auf den Kopf des Gegners zu zielen. Durch die korrigierten Trefferzonen können Sie mehrere Gegner mit Einzelschüssen ausschalten. Beim Benutzen der Colt M4A1 schrauben Sie bitte für weite Entfernungen den Schalldämpfer auf die Waffe. Nach längerem Testen haben wir festgestellt, dass die Waffe so ruhiger und präziser schießt.

Der Voice Chat

Der integrierte Voice Chat bringt für die meisten Spieler eine neue taktische Komponente ins Spiel. Jetzt ist es möglich, das Verhalten des eigenen Teams besser auf das des Gegners einzustellen. Endlich können auch komplexere Angriffe besser koordiniert werden. Auf öffentlichen Servern (FFA oder Public Server genannt) kann es schon mal vorkommen, dass durcheinander geredet wird und schnell die Nerven blank liegen. Die häufigste Frage lautet daher, wie der Voice Chat ausgeschaltet werden kann. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Voice Chat auszuschalten. Geben Sie entweder „sv_voiceenable 0" in die Konsole ein. Dieser Befehl schaltet Ihren Half-Life Voice komplett aus. Die zweite Möglichkeit: Lassen Sie sich das Scoreboard anzeigen und klicken Sie mit der linken Maustaste (Feuertaste) auf den Spieler, den Sie nicht mehr hören möchten. Wenn Sie es richtig gemacht haben, wird aus dem Lautsprecher hinter seinem Namen ein durchgestrichener Kreis. Klicken Sie ein weiteres Mal auf den Spieler, um ihn wieder hören zu können. Für Clanspieler bringt die neue Technologie ebenfalls kaum Vorteile. Es ist besser, auf Programme wie Battlecom (BC) zurückzugreifen, denn anders als bei BC können bei Valves integriertem Sprachprogramm tote nicht mit lebenden Mitspielern reden. Das macht für öffentliche Server im Internet sicherlich Sinn, da auf diese Weise keine Positionen weitergegeben werden können, hilft Ihrem Team in einem Clanwar allerdings nicht viel weiter. Unser Tipp: Greifen Sie lieber auf Battlecom oder Microsoft GameVoice zurück.

Wie „spreche" ich?

Die neue Voice-Technologie von Valve funktioniert nach dem PTT-System (Push To Talk). Das heißt, dass Sie eine Taste drücken müssen und nur währenddessen von den anderen Mitspielern gehört wer-


SPRENGKRAFT
Unsere Granate hat ihr Hauptziel nur um um ein paar Zentimeter verpasst. Trotzdem hat sie dem Gegner Schaden zugefügt.



FERNSEHEN
HLTV ist für die gesamte Counter-Strike-Szene eine große Bereicherung.

den können. Sie gehen also in Ihr Kontrollmenü von **Half-Life**, gucken bei „Kommunikation" nach dem Voice-Befehl und binden diesen auf eine beliebige Taste. Aber Vorsicht! Bei einigen Tasten gibt es Probleme, zum Beispiel bei der Caplock-Taste. Daher ist es empfehlenswert, diese nicht zu belegen. Die zweite und einfachere Methode: Öffnen Sie Ihre config.sys-Datei aus Ihrem cstrike-Verzeichnis und schreiben Sie folgenden Befehl hinein: bind „IhreTaste" +voicerecord. Während Sie die Taste drücken, müsste über Ihrer Geldanzeige ein kleiner, gelber Lautsprecher erscheinen. Wenn dieser aufleuchtet, hören Ihre Mitspieler Sie.

Vorsagen möglich?

Sie würden dem letzten Counter-Terroristen gerne sagen, wo sich der Terrorist versteckt hat? Dies ist definitiv nicht möglich. Sie können nur mit Ihrem eigenen Team reden. Wenn Sie tot sind, hören Sie nur andere tote Mitspieler aus Ihrem Team, mit denen Sie sich unterhalten können. Somit wird das Vorsagen auf Publicservern verhindert. Doch leider ist es schade und sehr bedauerlich, dass es keine Funktion gibt, die es einem in Clanwars erlaubt, umzustellen. Gerade da ist es wichtig, dass tote und lebende Spieler miteinander reden können, um sich Gedanken zu machen, wie sie zum Beispiel in der nächsten Runde vorgehen. Dies haben die **Half-Life**-Macher allerdings nicht berücksichtigt und Sie als Spieler müssen wohl oder übel doch auf Battlecom oder Microsoft Game-Voice zurückgreifen. Im Klartext: Valve hat's versaut. Sechs, setzen!

Ich will bei einem Clanwar per HLTV zuschauen. Wie geht das?

Sie starten einfach Ihr **Counter-Strike** und gehen in die Konsole. Dort geben Sie die IP-Adresse des HLTV-Servers ein. Der Befehl ist der gleiche, wie wenn Sie sich mit einen Spieleserver verbinden: connect IP:Port.

Wie mache ich einen HLTV-Server auf?

Als Erstes sollten Sie die Datei hltv.cfg öffnen. Diese finden Sie in Ihrem **Half-Life**-Verzeichnis. Dort geben Sie ein, wie der Server heißen soll. Dort, wo „Proxyname" steht, tragen Sie den gewünschten Namen ein. Falls Sie ein Password setzen möchten, müssen Sie die Slash-Zeichen (//) vor ServerPassword löschen und dafür ein von Ihnen gewähltes Passwort eintragen. Nun können sich nur Leute mit dem HLTV-Server verbinden, die von Ihnen das richtige Passwort bekommen haben. Möchten Sie eine größere oder kleinere Verzögerung der Übertragung haben, müssen Sie die Verzögerungszeit (delay) verändern. Die Angaben sind in Sekunden angegeben. Ändern Sie einfach den Wert, der hinter dem Befehl „delay" steht. Danach starten Sie einfach die hltv.exe und geben connect ip:port in die Konsole ein. Als Zusatz können Sie eine Verknüpfung zur hltv.exe machen. Geben Sie dort zum Beispiel folgende Parameter an: „+connect ip:port -port 3750 -maxclients 30 -nomaster". Das würde bewirken, dass beim Klick auf die Verknüpfung ein HLTV-Server startet und sich mit dem Server verbindet, auf dem der Clanwar ausgetragen werden soll. Der HLTV-Proxy läuft auf Port 3750 und es können maximal 30 Clients zuschauen, die sich nicht bei WON anmelden müssen. Damit mehr oder weniger Leute auf den Server können, fügen Sie noch ein -nomaster dahinter an. Das war es eigentlich auch schon. Auf der folgenden Seite finden Sie ein Beispiel, wie Ihre hltv.cfg aussehen könnte. Sie erkennen die HLTV-Server daran, dass sie in der Serverliste grün angezeigt werden und meist hinter dem Namen die Zahl „:0" oder „:1" stehen haben.

Erst Totenstille und dann bin ich live dabei?

So ähnlich! Es ist so, dass Sie alles mit einer Verzögerung (delay) von standardmäßig dreißig Sekunden sehen. Dieser Wert ist variabel und kann vom Admin beliebig eingestellt werden. Um zu verhindern, dass Clans sich durch HLTV Vorteile verschaffen, wird dadurch die Übertragung um mehrere Sekunden verzögert. Dass es bei einer Verzögerung von wenigen Sekunden bleibt, ist aber bei Topmatches kaum zu erwarten, denn welcher Server soll ein paar hundert, vielleicht sogar einige tausend Zuschauer verkraften? Ob sich dieses Problem stellt und wie es gelöst werden kann, bleibt abzuwarten.

Und was kann HLTV nun?

„Selber ausprobieren!", können wir da nur sagen. Spielen Sie mal ein bisschen mit „Mouse1", „Mouse2", „Space" und Ihrer Ducken-Taste rum. Sie werden dann einen First-Person-Mode, die Übersichtskarte, den Freelook und die Chasecam bekommen und mit der Ducken-Taste in einen Bild-in-Bild-Modus geraten. Damit können Sie endlich mal den echten Profis bei der Arbeit zuschauen und sich den einen oder anderen Tipp direkt vom Server abgucken.

Die Kamera wechselt automatisch!

Das nennt sich Auto-First-Person und Auto-Chasecam. Dabei wird immer nach einer bestimmten Zeit gewechselt beziehungsweise die Kamera wechselt auf die Spieler, die in ein Gefecht verwickelt sind. Das erinnert an die Live-Übertragung eines Formel-1-Rennens von Premiere World, wo Ihnen als Zuschauer auch mehrere Kameraperspektiven zur Auswahl stehen. Falls Sie einen anderen Spieler beobachten möchten, klicken Sie auf Mouse1 (Feuertaste) und schon wechselt der Spieler nach Belieben. Mit HLTV hat uns Valve ein großzügiges Vorweihnachtsgeschenk gemacht, wofür wir uns nur recht herzlich bedanken können. Bei manchen Spielern gibt es ein Problem mit der WON. Dafür soll demnächst aber ein Patch erscheinen. Mehr stand leider zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Wenn der Patch veröffentlicht wird, finden Sie ihn sicherlich auf einer der nächsten Cover-CDs.

Nick Overflowed?

Klingt nach dem häufig auftretenden Problem mit den Ati-Grafikkarten! Dafür finden Sie aber auf der beiligenden Cover-CD einen Patch, der diese auftretenden Fehler behebt.

Abschluss

Hoffentlich konnten wir Ihnen mit diesen vier Seiten einige nützliche Tipps zur aktuellen **Counter-Strike**-Version 1.3 geben. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg auf der nächsten LAN-Party oder bei heißen Gefechten im Internet. Wir bedanken uns bei mTw.pca | Speiky, der in Zusammenarbeit mit www.zoggn.de (Random) diesen Artikel für Sie ausgearbeitet hat.

MICHAEL SCHMIDT

hltv.cfg Beispiel:

```
name „Gamer-TV.de"
delay 30.0 // delays game for 30 seconds
multicast 0 // multicast disabled
connectip 234.5.5.1 // the multicast connect IP
gameip 234.5.5.2 // the game stream IP
rate 10000 // tell server to send data with 10KB/sec
maxclientrate 10000 // allow 10KB/sec maximum client rate
updaterate 20 // get 20 updates per second from server
logfile 1 // log events in proxy.log
loop 1 // repeat last game after server quits / demo ends
proxypassword ProxyPassword // proxy password for rcon an moderator Password
password clanwar // server password
chatmode 1 // local chatting on
```



PRAKTISCH Durch das Aufschrauben des Schalldämpfers wird die M4 nicht nur präziser, sondern auch komplett lautlos.



GEFUNKT Kurz vor Rundebeginn machen wir Lagebesprechung. Dazu benutzen wir Valves neue Voice-Technologie.

FIFA 2002

FIFA geht in die Saison 2002. Im Gegensatz zu den letzten Versionen hat sich diesmal Grundsätzliches geändert. Unsere Tipps erleichtern den Einstieg.



HIN UND HER Spielen Sie an der Strafraumgrenze gezielte Doppelpässe, um so die gesamte Abwehr „auszuhebeln" und einen Spieler frei vor dem Tor zum Schuss kommen zu lassen.

Anpfiff: So kommen Sie schnell ins Spiel!

Während sich die Spielweise der *FIFA*-Serie in den vergangenen Jahren nur leicht verändert hat, ist die neue Version eine Herausforderung auch für alte Hasen, weil es einige Neuerungen in Sachen Spielablauf gibt. Mangels Trainingsmodus müssen Sie auf Freundschaftsspiele als Übungsmöglichkeit zurückgreifen. Wählen Sie eine möglichst starke Mannschaft wie beispielsweise Manchester United oder die französische Nationalmannschaft und spielen Sie gegen ein echtes Luschenteam, um sich an die neue Spielweise zu gewöhnen. Fast revolutionär: Man kann ab sofort die Tastenbelegung ändern. Um das auch allen Fans einzuhämmern, ist die Standardbelegung des Gamepads anscheinend so gewählt worden, dass man gar nicht drum herum kommt, sie zu modifizieren. Legen Sie deshalb die Taste für Tricks auf eine Taste, die Sie bequem gemeinsam mit dem Sprintbutton betätigen können.

Der Spielaufbau: bedächtig oder hektisch?

Lange Bälle vom Torhüter aus sind nur empfehlenswert, wenn Sie im Rückstand liegen und das Mittelfeld schnell überbrücken wollen oder wenn Ihr Team unter Dauerdruck steht. Das Problem bei den langen Abschlägen: Die Chancen liegen bei 50 Prozent, dass ein Stürmer oder Mittelfeldspieler an den Ball kommt, wenn ein Gegenspieler direkt daneben steht. Besser geht es per kurzem Abwurf auf nah am eigenen Tor postierte Abwehrspieler. Mit einem sauberen Kurzpass-Spiel gelangen Sie leicht in Richtung Spielfeldmitte oder zu den Flügeln, wo schnelle Außenstürmer eingesetzt werden können, um zum gegnerischen Sechzehnmeterraum vorzudringen. Verzichten Sie mit Ihrem Torhüter auf Abwürfe zu weit entfernten Spielern, da diese immer wieder sehr ungenau ausgeführt werden. Legen Sie vielmehr den Ball auf den Boden und spielen Sie mit dem Goalie wie mit einem normalen Feldspieler einen gezielten Pass. So haben Sie den Spielaufbau Ihrer Mannschaft komplett in den eigenen Händen. Spielen Sie gegen eine sehr starke Mannschaft und sind dementsprechend in der eigenen Hälfte eingeschnürt, sollten Sie es dennoch gelegentlich mit langen Abschlägen probieren. In solchen Fällen ist zudem eine Kontertaktik anzuwenden.

Wie hole ich mir den Ball zurück?

Nur eine frühe Reaktion verschafft Ihnen die Chance, per Stochertaste den Ball zurückzuerobern. Laufen Sie dafür idealerweise von vorne auf den Gegner zu. Von der Seite und von hinten ist es schwieriger, die Stochertaste erfolgreich einzusetzen. Grätschen sollten Sie wirklich nur in Notfällen und dann unbedingt ausschließlich von vorne



1, 2 ODER 3 ... Spielen Sie bei Ecken den Ball vom Torwart weg, um zum Kopfball zu kommen. Alternativ können Sie auch eine lange Ecke in den Rücken der Abwehr spielen, um dort per Direktabnahme zu treffen.



AUGEN ZU UND DURCH Weitaus geringer sind die Erfolgschancen, durch einen direkten Kopfball eine Ecke zu verwandeln. Es funktioniert aber immer noch. Achten Sie auf die Kopfballwerte Ihrer Stürmer.



DAS TUT WEH Die Grätsche von hinten sollte nur im Notfall eingesetzt werden. Gerade, wenn Sie der letzte Mann sind, zückt der virtuelle Schiedsrichter sehr gerne den roten Karton und schmeißt Sie raus.



FREISTOSS Kurz und gut: Ein kurzes Anspiel, ein Rückpass und schon sitzt das Leder. Mit viel Übung klappen aber auch direkte Schüsse aufs Tor. Alternativ können Sie hohe Bälle in den Strafraum spielen.

oder der Seite. Von hinten ist die Wahrscheinlichkeit sehr gering, per Grätsche an den Ball zu kommen, ohne ein Foul zu begehen. Ein weiterer Nachteil dieser Abwehrvariante besteht darin, dass eine Grätsche Ihren Spieler im Falle eines Misserfolgs zu lange „aus dem Spiel" nimmt. Liegt Ihr Kicker einmal, ist der Gegner weg.

Worauf muss ich bei der Mannschaftsaufstellung achten?

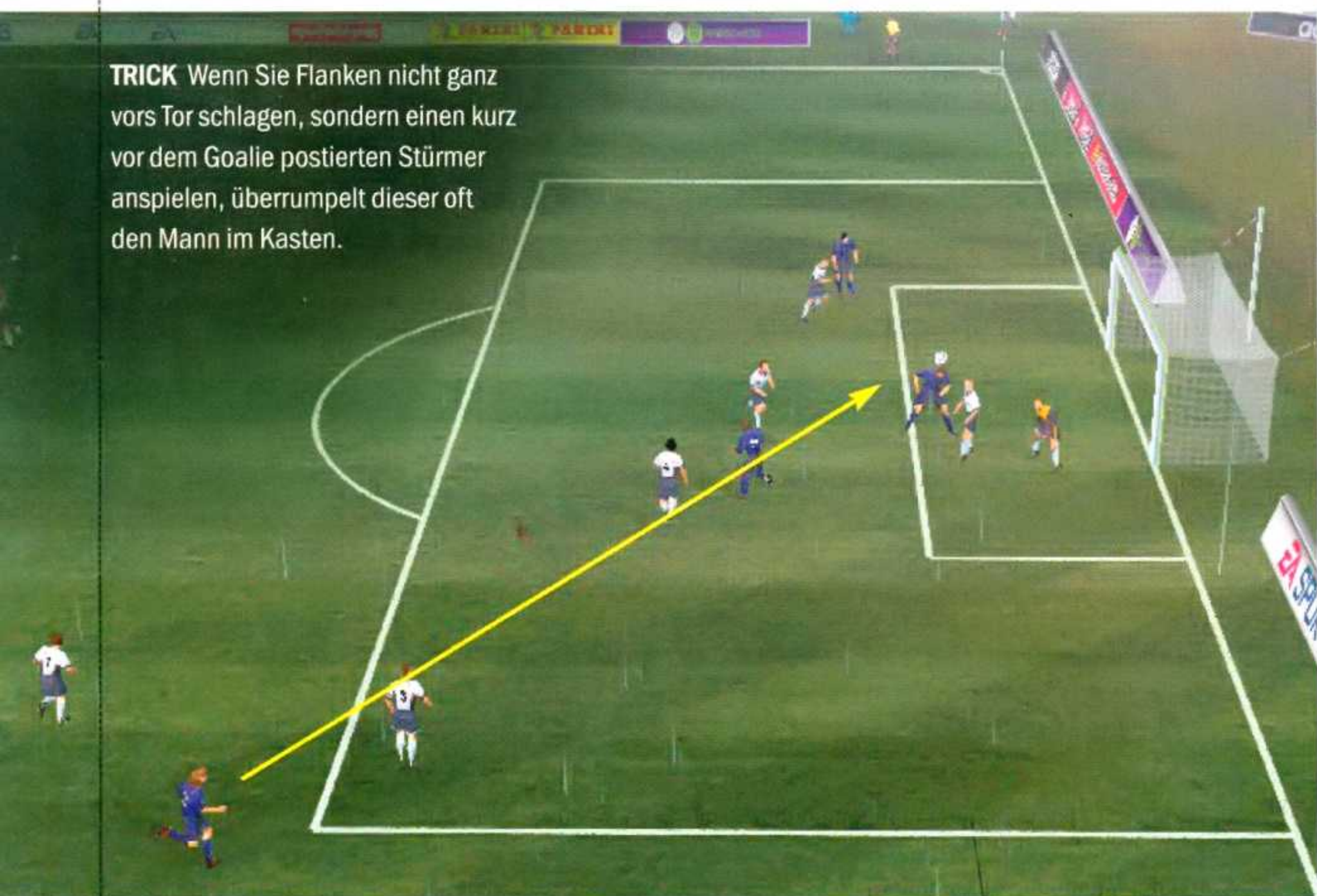
Achten Sie vor allem auf die Werte für die Schnelligkeit der Spieler, denn schnelle Außenstürmer sind immer noch das beste Mittel gegen eine kompakt stehende Abwehr. Lief früher der perfekte Angriff ausschließlich über die Außenpositionen, so haben Sie in diesem Jahr mehr Möglichkeiten, zum Torerfolg zu gelangen. Die „Macht" der Flankenspieler wurde zudem eingeschränkt: So bringen Flanken von außen nicht mehr so häufig einen Kopfballtreffer des in der Mitte postierten Mittelstürmers ein. Ein Angriff über die Außen funktioniert wie folgt: Der Stürmer geht die Linie entlang, schlägt in Höhe der Torauslinie einen Haken nach innen und flankt von der Strafraumlinie den Ball hinein. Ziehen Sie den Ball vom Torwart weg. Um überhaupt eine Chance zu haben, müssen Sie darauf achten, dass Ihr Stürmer gute Kopfballwerte hat. Vorsicht vor dem Dauergebrauch der Sprint-Taste. Sie merken schnell, dass Ihre Spieler langsamer werden. Wenn ein Spieler nicht mehr schnell genug ist, wechseln Sie ihn aus.

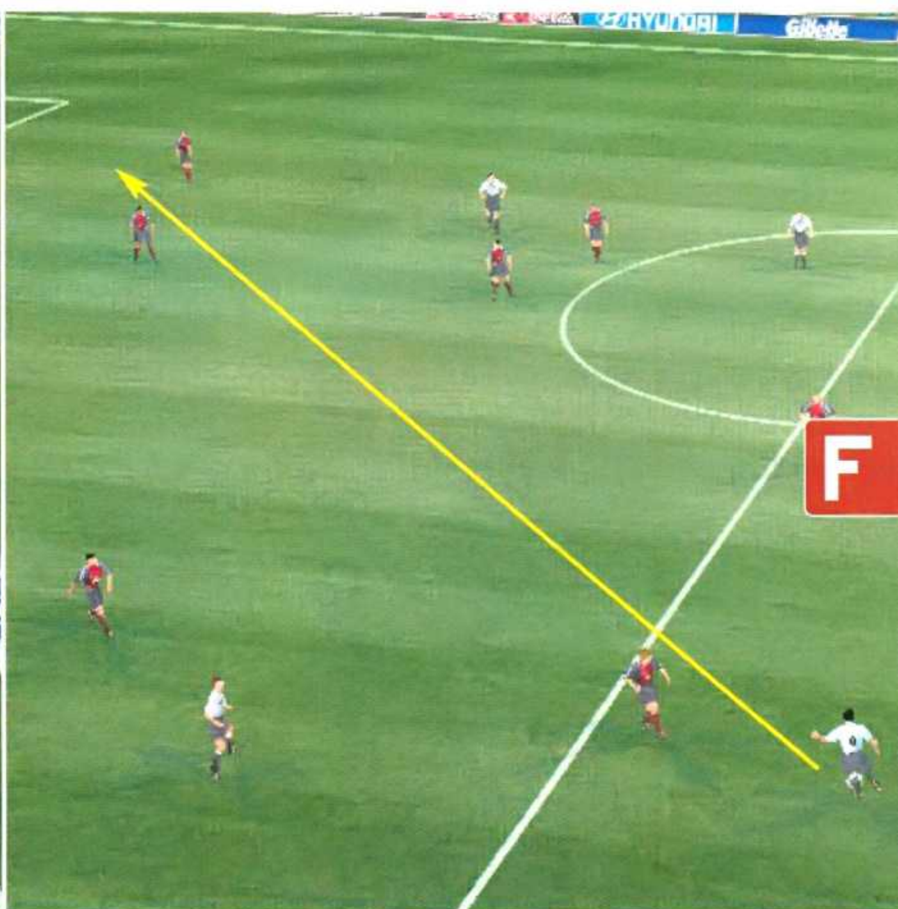
Mit neuer Spielweise zum Erfolg!

Waren bei den *FIFA*-Vorgängern fast immer der lange Flankenlauf und der hohe Pass auf den Mittelstürmer die erfolgreichsten Torvorbereitungsvarianten, hat EA Sports hier das Spiel gründlich umgekrempelt. Aufgrund der Kopfballstärke der Abwehrspieler ist dies deutlich schwerer geworden. Eine Art Standardspielzug zum Torerfolg gibt es aber dennoch: Schnappen Sie sich den Ball im Mittelfeld und schlagen Sie einen langen und hohen Pass auf die andere Spielfeldseite in den Lauf des dort postierten Außenstürmers. Dies funktioniert am besten, wenn Sie mit mindestens zwei Stürmern agieren. Laufen Sie nach dem langen Pass mit dem Stürmer los, denn dadurch gelangen Sie in den Rücken des Abwehrspielers, können den Ball mit der Brust annehmen und stehen rund 15 Meter vor dem Tor. Wenn Sie schnell und präzise schießen, ist der Ball mit hoher Wahrscheinlichkeit im Gehäuse. Überhaupt sind lange Flügelwechsel mittels der Hochpass-Taste sehr sinnvoll. Sie verlagern dadurch das Spiel und kommen so aus aussichtslosen Situationen heraus. Auch eine uneigennützige Spielweise führt oft zum Erfolg. Meist sind Dribblings direkt vor dem Tor sehr riskant, die Chancen stehen bei 50:50, dass Sie am Abwehrspieler vorbeikommen. Besonders effektiv ist in einer solchen Spielsituation ein Doppelpass an der Strafraumgrenze. Führen Sie diesen aber nur aus, wenn der anzuspielende Spieler nicht von mehr als einem Gegner umringt ist, sonst kommt der Rückpass nicht durch. Ebenfalls deutlich erfolgreicher sind in diesem Jahr kurze Pässe von der Außenlinie in den Rücken der Abwehr an den Sechzehnmeterraum. Dies bringt oft mehr Gefahr als ein blindlings in den Strafraum geschlagener Flankenball. Passen Sie kurz in Richtung Strafraumgrenze und schießen Sie per Direktabnahme aufs Tor. Wenn ein Spieler kurz vor dem Torwart steht, ist es oftmals auch möglich, einen hohen Ball in diese Richtung zu spielen, um dafür zu sorgen, dass der Stürmer kurz vor dem Torwart an den Ball kommt und diesen ins Tor köpft. Ebenfalls wichtig für den Erfolg Ihrer Mannschaft: das Ausnutzen des neuen Passsystems. Wenn einer Ihrer Spieler gepunktete Linien auf den Rasen „malt", wissen Sie, wohin Sie spielen können. Doch seien Sie auch hier vorsichtig. Ab und an sind diese Laufwege trügerisch, etwa, wenn Sie den Pass „durch" eine Abwehrreihe spielen müssten.

Einsatz Männer! Setzen Sie immer nach!

Nie war es bei der *FIFA*-Reihe so wertvoll, ein Auge auf die Aktio-


TRICK Wenn Sie Flanken nicht ganz vors Tor schlagen, sondern einen kurz vor dem Goalie postierten Stürmer anspielen, überrumpelt dieser oft den Mann im Kasten.


FAST EINE TORGARANTIE Ein solch langer Pass, der in den Lauf des auf der anderen Spielfeldseite postierten Außenstürmers geschlagen wird, ist die gefährlichste Art, vors Tor zu gelangen.

nen des Gegners zu haben und nicht zu weit entfernt von diesem zu stehen. Es gibt diesmal sehr viel häufiger plötzliche Fehler und Ballverluste sowie Abpraller. Wer hier auf Zack ist und sofort nachsetzt, erobert sich oft in aussichtsreicher Position den Ball und kann die Fehler Gewinn bringend ausnutzen. Vor allem die Torhüter produzieren diesmal Abpraller, die Sie ausnutzen sollten.

Mit welcher Taktik soll ich im Abwehrbereich spielen?

Pressing ist hilfreich, um schon im Spielaufbau den Gegner zu stören. Doch beachten Sie, dass auch der Computergegner sehr viel mit langen Pässen auf die Außenpositionen agiert. Bei einer Pressing-Spielweise sind diese oft ungedeckt, da sich Ihre Spieler meistens in der Vorwärtsbewegung befinden. Empfehlenswert ist das Pressing deshalb nur, wenn Sie wirklich Druck machen müssen, also so schnell wie möglich dem Gegner den Ball abluchsen wollen. Spielen Sie in der Verteidigung hauptsächlich mit der Einstellung „normal“. Wollen Sie eine Führung über die Runde bringen, stellen Sie ausnahmsweise auf „Zurückgezogen“. Bei Freistößen sollten Sie immer auf einen Spieler umschalten, der nicht in der Mauer steht und stellen Sie diesen dann zu den anderen zwei, drei Spielern in dieselbe. Stellen Sie bei Ecken Ihren Spieler an den kurzen Pfosten, wenn dort ein Gegner steht. Steht dort keiner, gehen Sie Richtung Elfmeterpunkt.

Die Standardsituationen

Bei jeder *FIFA*-Neuauflage scheint es schwieriger zu werden, durch Standardsituationen Tore zu erzielen. Die Ecken sind diesmal deutlich uneffektiver als noch bei *FIFA 2001*. Spielen Sie Ecken entweder hart und flach hinein oder aber flanken Sie die Ecke lang herein. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass der Ball nicht zu nahe ans Tor geschlagen wird, weil sonst die verbesserten Goalies zupacken oder das Leder wegfausten. Bei Freistößen sollten Sie ebenfalls einen „Umweg“ wählen, um zum Torerfolg zu kommen. Versuchen Sie beispielsweise einen kurzen Freistoß, worauf der angespielte Kicker den Ball entweder nach außen spielt oder zurück zum Freistoßschützen tritt. Direktschüsse sind schwierig zu verwerten, mit etwas Übung aber auch möglich.

Das ideale Spielsystem für Ihr Team

Natürlich müssen Sie darauf achten, welche Spielertypen Sie in


FARBSPIELE Ein Pass in Richtung der angezeigten Laufrichtung wirkt oft Wunder. Nutzen Sie diese neue Passmöglichkeit aus, um dadurch Räume frei zu machen und Konter zu „fahren“.


QUERTREIBER! Dadurch, dass Sie nun die Länge des flachen Passes einstellen können, sind Sie in solchen Situationen nicht auf hohe Bälle angewiesen, sondern können den Querpass flach durch den Strafraum schieben.



AKROBATISCH UND PRAKTISCH Per Doppelklick sorgen Sie für spektakuläre Aktionen wie diesen Seitfallschuss. Achten Sie auf das richtige Timing – sonst liegt der Kicker auf dem Hosenboden.

Ihrer Mannschaft haben und das System möglichst an diese anpassen. In vielen Spielen hat sich allerdings ein nicht allzu offensiv ausgerichtetes 4-3-3-System bewährt. Stellen Sie den mittleren Abwehrspieler aus der Viererkette etwas zurück, um lange Bälle abfangen zu können. Lassen Sie beide Außenverteidiger nicht mitstürmen. Stellen Sie die Grundformation so ein, dass Sie mit Ihrem Team nicht zu weit vorne im Feld stehen, da die neue Computerspielweise immer wieder auf lange Bälle auf die Flügel hinausläuft und diese Flügelspieler Ihre Abwehr überlaufen, wenn sie zu weit im Raum postiert ist. Stellen Sie auch in der Dreierkette im Mittelfeld den mittleren Spieler ein wenig zurück, während Sie auch die Dreier-Sturmformation nicht auf einer Linie stehen lassen sollten. Sie können durch das Variieren der Spielsysteme auf verschiedene Situationen reagieren. Wenn zum Beispiel eine Aufholjagd angesagt ist, stellen Sie einmal auf eine 3-4-3-Formation um, die für sehr offensives Brechstangenspiel gut geeignet ist. Stellen Sie einen Libero in die Dreier-Abwehrkette, die Außenmittelfeldspieler müssen sowohl nach vorne, als auch nach hinten laufen, während der Mittelstürmer ein Stück nach vorn gestellt wird. Stellen Sie alle Männer weit nach vorne und spielen Sie mit Pressing. Außerdem sollten Sie lange Pässe spielen, um so Druck auf die gegnerische Abwehr auszuüben. Wenden Sie diese Taktik an, wenn Sie in Rückstand liegen und den Ausgleich erzielen wollen. Grundsätzlich gilt, dass Sie Ihre Spielweise auch dem Gegner anpassen sollten. Wenn dieser zum Beispiel nur mit einer Spitze antritt, ist es nicht nötig, mit vier Abwehrspielern zu agieren.

Wie rette ich eine Führung über die Zeit?

Mit einer 5-4-1-Taktik können Sie sich bei eigenen Führungen hinten „reinstellen" und auf Konter spielen. Um auch wirklich Entlastungsangriffe starten zu können, müssen die Außenverteidiger nach vorne stürmen. Spielen Sie mit einem Libero hinter der Abwehr, aber stellen Sie Ihre Mannschaft in der eigenen Hälfte nicht zu weit zurück, sondern aktivieren Sie eine mittlere Raumeinstellung. Der einzige Stürmer muss besonders schnell sein, aber auch die beiden Außenverteidiger sollten keine lahmen Enten sein. Stellen Sie im Strategiemenü Ihre Mannschaft auf Konter ein und spielen Sie lange Bälle. Pressing sollten Sie hier nicht einstellen, vielmehr tut es die Einstellung „normal". Diese Strategie wählen Sie, wenn Sie nur knapp führen, also nicht mehr als zwei Tore vorne liegen. Eine ganze Halbzeit lang ist diese Taktik sehr kräfteraubend. Am besten setzen Sie sie 25 Minuten vor Schluss ein. Gegen spielerisch schwache Mannschaften können Sie diese Taktik auch zu Beginn anwählen, um von Ballverlusten im Mittelfeld zu profitieren und den Gegner gnadenlos auszukontern.

Der Saisonmodus: Wie verbessere ich mein Team?

Wenn Sie eine ganze Saison absolvieren wollen, können Sie vom eingeschränkten Managerpart Gebrauch machen. Um sich zu verstärken, sollten Sie die Finger von den großen Namen im Weltfußball lassen. Ein Luis Figo kostet über 80 Millionen, das ist fast das Dreifache des Gesamtbudgets eines 1. FC Köln. Durchforsten Sie stattdessen die weniger bekannten Clubs nach Spielern, die einen hohen Schnelligkeitswert vorweisen können. Wenn es partout ein Zidane sein soll, reicht es oftmals, zwei oder drei Ihrer Ersatzspieler zu verkaufen. Übrigens: Wenn Sie ein eigenes Team erstellen, müssen Sie nicht aufs Geld achten.

THORSTEN SEIFFERT

Fußball Manager 2002

Sie wollen Ihren Verein ganz nach oben bringen? Dazu bedarf es viel harter Arbeit und Geschick. Unsere Tipps machen es Ihnen leichter.



MIT SYSTEM Richten Sie Ihr Spielsystem an den vorhandenen Spielern aus. Es nützt nichts, mit Libero zu spielen, wenn Sie keinen guten Mann für die Position im Kader stehen haben.

F

Bevor die erste Saison losgeht: Welche Vorbereitungen muss ich treffen?

Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, gilt es erst einmal auszuloten, wo Ihre Mannschaft Stärken und Schwächen hat. Schauen Sie sich Ihren Kader genau an und versuchen Sie Schwachstellen auszumerzen, indem Sie auf dem Transfermarkt sinnvoll zuschlagen.
Kreieren Sie anhand der spielerischen Qualitäten und Fähigkeiten Ihres Teams Ihr Spielsystem. Es nützt nichts, ein 4-3-3-System zu spielen, wenn Sie nur zwei wirklich gute Stürmer haben. Haben Sie einen Klasse-Libero im Kader, spielen Sie halt auch mit diesem altmodischen System. Sortieren Sie notfalls Spieler aus und holen Sie für fehlende Positionen neue Leute. Stimmen Sie auch den Trainingsplan auf Ihr System ab. Spielen Sie beispielsweise 4-3-3 oder 3-4-3 mit schnellen Außenstürmern, sollten Sie auch im Training das Flanken üben lassen. In der Vorbereitungszeit auf die neue Saison sollten Sie zahlreiche Freundschaftsspiele absolvieren, um den Spielern das System „einzuhämmern". Je ein Trainingslager in der Vorbereitung und eines in der Winterpause sind ebenfalls Pflicht.

Das Training: Wie halte ich meine Spieler fit?

Das Training ist der Schlüssel zum Erfolg. Wenn Sie einen Top-Co-Trainer verpflichten, können Sie ihm das Training aufbürden, ohne große Angst haben zu müssen, dass es starke Einbrüche gibt. Dennoch: Wer ein Klasse-Team haben will, muss selbst am Trainingsplan basteln. Konfigurieren Sie diesen nach den Gegebenheiten Ihres Teams und der von Ihnen verwendeten Taktik. Trainieren Sie die Abseitsfalle, wenn Sie sie einsetzen wollen, regelmäßig. Pressing zu spielen, ist so gut wie Pflicht, um den Gegner schon früh zu stören. Doch diese Spielweise benötigt viel Kraft, so dass Sie a) in jeder Woche Pressing üben sollten und b) im Wochenplan Erholungsangebote berücksichtigen müssen. Kondition sollten Sie in der Vorbereitung verstärkt „bolzen" lassen, innerhalb der Saison jedoch nicht wöchentlich – und wenn, dann nur am Anfang einer Woche. Wenn die Frische bei Ihren Spielern nachlässt, setzen Sie ein, zwei Wochen auf leichtes Training und verstärken das Rotationsprinzip. Gönnen Sie Ihren Schlüsselspielern dadurch eine Pause. Wenn es gar nicht mehr läuft und Ihr Team wie ein Haufen Dorfdeppen agiert, können Sie die Trainingsform „Straftraining" einsetzen. Dies sollte aber die letzte Möglichkeit sein. Vorher können Sie die Trainingsform „Mutprobe" ansetzen. Sie lässt die Moral im Team steigen. Aber Vorsicht: Nutzen Sie sie maximal einmal im Monat, sonst erreichen Sie das Gegenteil. Wenn ein einzelner Spieler einmal völlig neben der Kappe ist, ordnen Sie ein Einzeltraining oder sogar ein Einzelgespräch an.

Das Stadion: Soll ich Topzuschläge erheben?

Topzuschläge sind nur ratsam, wenn das Spiel ohnehin restlos ausverkauft wäre, etwa bei Derbys oder Spitzenspielen. Ansonsten bleiben die Fans gerne einmal fern, wenn der Eintrittspreis zu hoch ist. Schaffen Sie den Fans ein Heim im Stadion. Bauen Sie ein Hotel und sorgen Sie für die Errichtung einer S-Bahn-Station. Wenn Sie ein Stadion mit einem geringen Fassungsvermögen haben, bauen Sie es behutsam aus. Alles unter 40.000 Zuschauern Fassungsvermögen wird Ihnen Probleme bereiten, da die Einnahmen dann sehr gering sind. Mehr als 70.000 sind übrigens kaum notwendig, auch wenn die neuen Stadionmodelle, die Sie errichten können, Ihnen etwas anderes vorgaukeln. Darunter gibt es nämlich kaum Modelle unter 90.000 Zuschauern Fassungsvermögen. Bauen Sie lieber Ihr vorhandenes Stadion aus. Das ist günstiger als ein kompletter Neubau. Wichtig: Vergessen Sie den Bau von VIP-Logen nicht!

Was muss ich bei den Transferverhandlungen beachten?

Wenn Sie einen geeigneten Spieler gefunden haben, der perfekt zu Ihrem Team passt, geht es an den Verhandlungstisch. Mit den Stern-Buttons können Sie vorgefertigte Angebote abgeben. Bei einem Ein-Stern-Angebot ist es längst nicht sicher, ob der Spieler auf Ihr Angebot eingehen wird. Bei einem Drei-Sterne-Angebot hingegen ist die Chance sehr hoch. Versuchen Sie immer, eine Option zur Vertragsverlängerung in den Vertrag schreiben zu lassen. Der Spieler

darf so eine Option aber auf keinen Fall bekommen. Wenn es nicht sehr dringend ist, sollten Sie einen Spieler erst einmal beobachten lassen, bevor Sie ihn verpflichten. So bekommen Sie einen besseren Aufschluss über seine aktuelle Form. Bevor Sie einen namhaften Spieler von einem Verein weglotsen, sollten Sie immer einmal auf die Transferliste schauen, denn dort finden sich ab und an echte Schnäppchen. Schauen Sie sich frühzeitig die Kader der Konkurrenzvereine an, um zu sehen, ob es nicht einige Cracks gibt, deren Verträge zum Saisonende auslaufen. Dann sind diese ablösefrei zu haben. So schlagen Sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie schwächen die Konkurrenz und müssen nicht so viel Geld ausgeben.

Wie kann ich versuchen, ein Spiel „umzudrehen"?

Wenn es partout nicht laufen will im Spiel und Ihre Mannschaft nur müde rumkickt, haben Sie zahlreiche Möglichkeiten. Sorgen Sie bei einem Rückstand dafür, dass Ihr Team den Einsatz erhöht. Der Einsatzbalken sollte nicht grundsätzlich auf die höchste Stufe gestellt werden, da so Fouls und Verletzungen deutlich häufiger auftreten. Wenn Sie jedoch einen kurzfristigen Effekt wünschen, ist dies eine gute Möglichkeit, Ihr Team anzustacheln. Behalten Sie während des Spiels immer die Noten der einzelnen Kicker im Blick. Wenn Ihr Torwart einen rabenschwarzen Tag hat, sollten Sie sich nicht scheuen, ihn zur Pause auszuwechseln. Eine weitere Möglichkeit, eine Wende in einem Spiel herbeizuführen, ist die Umstellung der Taktik. Spielen Sie grundsätzlich über die Flügel? Dann versuchen Sie es einfach einmal ausschließlich durch die Mitte. Wenn Ihre Abwehr schlecht drauf ist, verzichten Sie auf die Abseitsfalle und spielen Sie lange Bälle aus der Abwehr heraus.

Wie viele Spieler sollten in meinem Kader stehen?

Ein großer Kader hat Vor- und Nachteile. Ein großer Kader ist sinnvoll, wenn Sie im Europacup spielen. Sie können ein Rotationsprinzip etablieren, um so die Fitnesswerte der einzelnen Kicker im grünen Bereich zu halten. Dieses Rotationsprinzip ist bei einem großen Kader auch wichtig, damit Spieler nicht unzufrieden werden. Wer nicht spielt, verliert Motivationspunkte. Die besondere Brisanz an diesem System ist aber die Tatsache, dass Sie sich meistens keine 22 gleichwertigen Spieler leisten können. Trotzdem: Es ist immer noch besser, einen fitten 10er-Spieler einzusetzen, als einen völlig ausgepumpten Kicker mit dem Wert 13 auf den Platz zu schicken. Wenn Sie beim Kauf von Balltretern auf gute Nebenpositionen Ihrer Spieler achten, kommen Sie übrigens mit deutlich weniger Profis aus. Auf diese Weise vermeiden Sie unzufriedene Ersatzspieler und steigern die Qualität Ihres Teams, weil es deutlich mehr Taktikmöglichkeiten besitzt.

Wie gut arbeiten die Assistenten? Was sollte ich unbedingt selbst machen?

Man kann natürlich alle Aufgaben vom PC erledigen lassen, sinnvoll ist das jedoch nicht. Am besten ist immer ein Mittelweg. So sollten Sie einen Assistenten damit beauftragen, die Verträge Ihrer Spieler zu verlängern, denn dann entgeht Ihnen garantiert kein auslaufender Vertrag. Trotzdem ist es wichtig, ständig einen Blick auf die Arbeit der Assistenten zu werfen und gegebenenfalls einzugreifen. Sinnlos ist es zum Beispiel, den PC die Transfers erledigen zu lassen, da Sie besser entscheiden können, für welchen Mannschaftsteil Verstärkung notwendig ist. Der Fanartikelverkauf hingegen kann getrost automatisiert werden. Noch ein Wort zu den Mitarbeitern: Achten Sie auf Qualität und weniger auf den Preis. Es kann sich durchaus lohnen, einen erstklassigen Torwarttrainer einzustellen, denn dieser wird Ihrem Spieler zu deutlichen Verbesserungen und einem Anstieg der Spielwerte verhelfen. Auch ist es wichtig, einen guten Co-Trainer zu verpflichten, damit Sie das Training mal aus den Händen geben können. Werfen Sie zudem regelmäßig einen Blick auf die Jugendabteilung. Selbst wenn Sie dort nur Spieler mit 5er- oder 6er-Werten finden und Sie diese nicht weiter ausbilden können, bringen sie immer noch etwas Geld in die Kasse, wenn man sie verkauft. THORSTEN SEIFFERT



OBERLEHRER Achten Sie immer auf die Noten Ihrer Spieler und wechseln Sie schlechte Spieler aus.



TRAUTES HEIM Bevor Sie ein komplett neues Stadion errichten, sollten Sie lieber Ihr vorhandenes kontinuierlich ausbauen. Vergessen Sie nicht, VIP-Logen einzurichten!



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Erobern Sie als Erstes die Türme und befehligen Sie Ihre Bogenschützen dorthin. Sie können von oben besser zielen.

Stronghold

Nachdem wir Sie in der letzten Ausgabe mit Tipps rund um den Aufbau eines Dorfes versorgt haben, verraten wir Ihnen diesmal sinnvolle Verteidigungsmaßnahmen und geben Ihnen die besten Kampftaktiken für eine Belagerung an die Hand.

Verteidigung

Bringen Sie die Gegner schon im Vorfeld zur Strecke!

Heben Sie, wenn möglich, einen Burggraben aus. Auf diese Weise schaffen Sie eine schmale Passage, durch die sich Ihre Gegner zwängen müssen – und dabei ein ideales Ziel abgeben. Errichten Sie einige Türme und besetzen Sie diese mit Bogenschützen. Wenn Sie die Treppenstufen wieder abreißen, müssen Sie die leicht gepanzerten Schützen nicht mit teuren Streitkolbenträgern oder Pikenieren beschützen.

Die feindlichen Truppen waten immer durch ein Sumpfgebiet. Kann ich das zu meinem Vorteil nutzen?

Ja! Errichten Sie an so einer Stelle ein Wehr aus Holzpalisaden und Türmen, die Sie mit Bogenschützen bestücken. Da die Gegner sich nur langsam fortbewegen können, haben Ihre Schützen Zeit, eine Menge Treffer zu landen. Übrigens: Wenn Sie Ihre Truppen „einmauern", schenkt der Feind diesen Verteidigungsanlagen trotz heftigen Beschusses oftmals keine Aufmerksamkeit und läuft weiter Richtung Burgfried.

Wie kann ich eine anrückende Horde von Gegnern abwehren?

Beobachten Sie, welchen Weg die feindlichen Truppen normalerweise nehmen, und legen Sie dort breite Pechgräben an. Sobald sich einige Soldaten auf dem pechgetränkten Streifen befinden, entzünden Sie ihn mit brennenden Pfeilen (Kohlenpfannen nicht vergessen!). So können Sie ganze Kompanien auslöschen! Achtung: Lassen Sie immer wieder Lücken im Pechgraben, damit er sich nicht sofort komplett entzündet.

Sind Mörderlöcher sinnvoll?

Wenn Sie genügend Zeit haben, lohnt sich der Einsatz von Mörderlöchern durchaus. Sie sind jedoch nicht so effektiv, da sie immer nur einen einzelnen Gegner erledigen.

Die Bogenschützen schießen schnell, richten aber nicht so viel Schaden an. Soll ich nicht doch Armbrustschützen nehmen?

Nein. Armbrustschützen sind die meiste Zeit mit Nachladen beschäftigt und lohnen sich allenfalls zur Unterstützung der Bogenschützen. Es gibt jedoch einen Trick, die Pfeile der Bogenschützen effektiver zu machen: Stellen Sie auf Burgmauern und Türmen in regelmäßigen Abständen Kohlenpfannen auf. Sie kosten nichts und verwandeln die Pfeile der Bogenschützen in flammende Geschosse! Achten Sie darauf, dass die Bogenschützen direkt neben einer Kohlenpfanne stehen.

Nutzen Sie den Marktplatz!

In späteren Missionen startet der Feind in so kurzen Zeitabständen Angriffe, dass Sie kaum mit der Waffenproduktion nachkommen. Warten Sie nicht auf die langsamen Waffenschmiede. Verkaufen Sie schnell produzierbare Güter (Holz, Nahrung) oder wertvolle Rohstoffe (Pech, Stein). Für das Gold besorgen Sie sich Waffen sowie Rüstungen und bezahlen den Sold. Gerade wenn ein Angriff bevorsteht, ist es sinnvoll, ein paar Männer mehr zu haben.

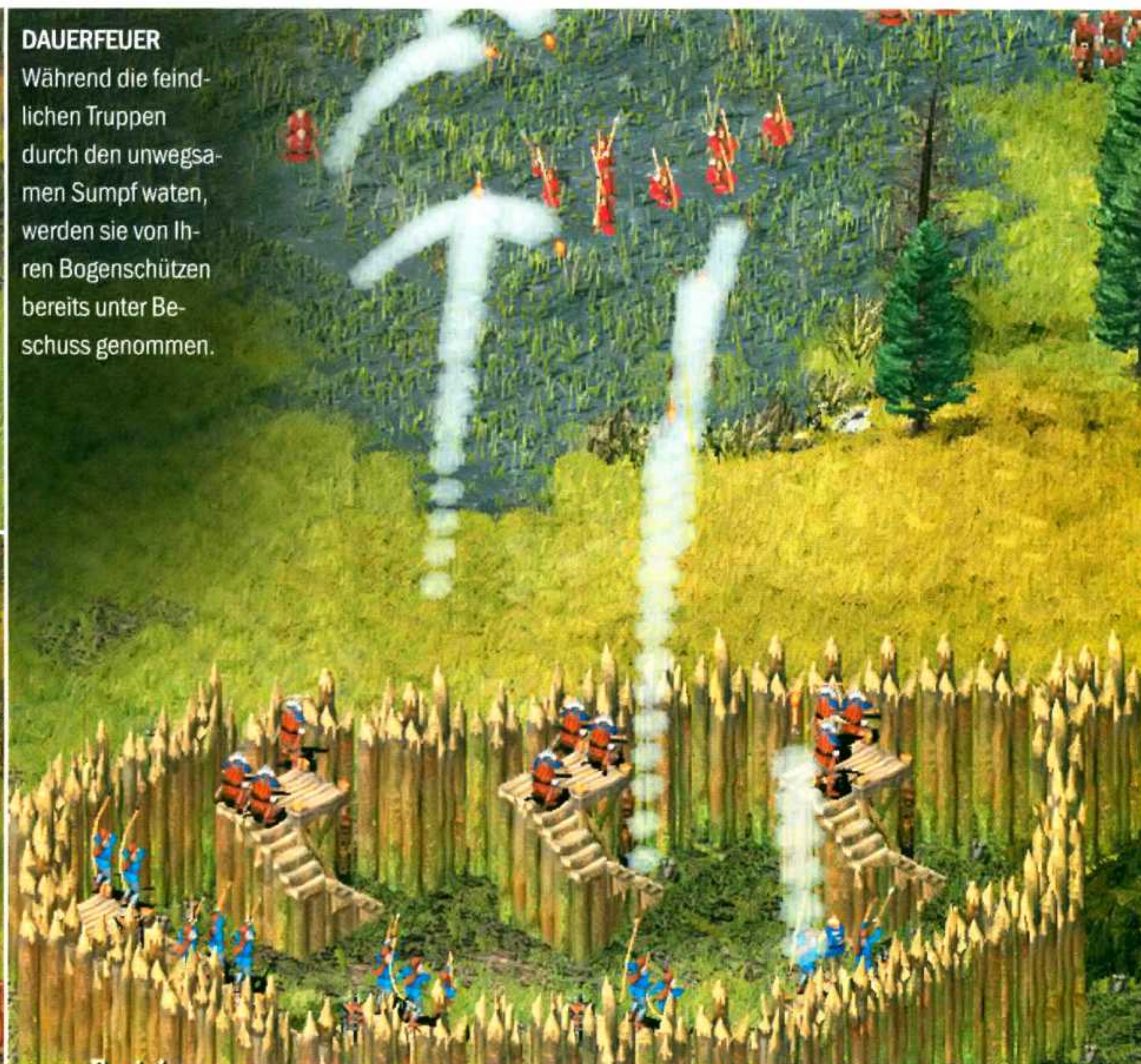
Der Gegner legt immer wieder meine Nahrungsversorgung lahm. Was tun?

Siedeln Sie Käserei & Co. im Hinterland Ihrer Burg an, damit sie sich nicht in direkter Kampflinie der anrollenden Soldaten befinden. Vereinzelt finden jedoch immer

S



MAULWURF Die Tunnelbauer graben sich ungestört bis zur feindlichen Mauer durch und lassen diese dann einstürzen.



DAUERFEUER Während die feindlichen Truppen durch den unwegsamen Sumpf waten, werden sie von Ihren Bogenschützen bereits unter Beschuss genommen.



UNBEZWINGBAR Die teuren Steinmauern sind mit Holzpalisaden geschützt. Die Bogenschützen sorgen dafür, dass sämtliche Truppen erledigt sind, noch bevor ein einziger Soldat diese Wälle durchbricht.

wieder Soldaten ihren Weg dorthin. Ein Turm mit Bogenschützen sorgt hier für Abhilfe.

Belagerung

Wie nehme ich eine gegnerische Festung ein?

Eine allgemein gültige Strategie gibt es nicht. Sehen Sie sich die Festung genau an. Sind Schwachstellen zu erkennen, wie zum Beispiel eine ungesicherte Mauer oder eine schmale, aber begehbare Furt durch den Burggraben? Taktik ist gefragt!

Die feindliche Festung ist von einem Burggraben umschlossen!

Befehlen Sie Ihren Truppen, den Burggraben zuzuschütten. Benutzen Sie dazu am besten gepanzerte Soldaten, wie zum Beispiel den Streitkolbenträger. Lanzenträger und Bogenschützen halten dem Pfeilhagel nicht lange genug stand.

Wie komme ich mit meinen Truppen am schnellsten in eine Festung?

Lassen Sie von den Baumeistern Belagerungstürme anfertigen. (Achtung: Damit sie funktionieren, müssen sie mit vier Baumeistern besetzt werden!) Die Türme klappen an einer gegnerischen Mauer einen Holzsteg auf, über den Ihre Einheiten in die Festung einfallen können. Leiterträger sind weniger empfehlenswert, da die feindlichen Bogenschützen sie meist in Sekundenschnelle erledigen.

Der Feind hat seine Burg mit Pechgräben gesichert! Was mache ich nun?

Machen Sie nicht den Fehler, mit der gesamten Mannschaft über das Pech zu laufen. Schnappen Sie sich eine Hand voll billiger Soldaten (zum Beispiel Lanzenträger) und schicken Sie diese zu einem Pechfeld. Wenn der Gegner es entzündet, fallen sie zwar dem Feuer zum Opfer, Ihre Armee kann das Gebiet danach jedoch unbeschadet passieren.

Wie kann ich die Tunnelgräber einsetzen?

Befehlen Sie einem Tunnelgräber, in sicherer Entfernung zur gegnerischen Burg einen Tunnel zu buddeln. Er sucht sich automatisch den kürzesten Weg zum nächsten feindlichen Wall. Dort angekommen, lässt er den Tunnel einstürzen und reißt gleichzeitig den Wall mit ein. Bei dickeren Mauern setzen Sie drei bis vier Tunnelgräber voreinander (in Richtung Mauer). Auf diese Weise verlieren Sie beim Sturm auf eine Festung lediglich die Gräber und nicht ganze Kompanien teurer Einheiten!

Wie kann ich die gegnerischen Mauern schnell einreißen?

Lassen Sie von Ihren Baumeistern einen oder zwei Sturmböcke anfertigen und schicken Sie diese zur feindlichen Festung. Die Sturmböcke können einiges an Treffern einstecken und bohren sich meist sogar durch doppelte und dreifache Mauern, bevor sie zertrümmert sind.

Ich bin in der feindlichen Burg!

Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Türme mit den Bogenschützen. Von ihnen geht oft die größte Gefahr aus. Wenn Sie die dürftig gepanzerten Schützen mit einigen Streitkolbenträgern erledigt haben, besetzen Sie Ihrerseits die Türme sofort mit Bogenschützen. Während diese die Feinde mit einem Pfeilhagel beharken, schicken Sie mit den Streitkolbenträgern die restlichen Truppen unter die Erde.

SILKE MENNE

Wiggles Profi-Tipps

Effiziente Lagerhaltung

Schon bald werden Sie merken, dass ein Lager schnell voll wird. Im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie mehrere Lager benötigen. Jedes Gebäude hat einen Namen in der Gebäudeliste. Notieren Sie sich unbedingt, welchen Namen Ihre Lager haben (Lager_1, Lager_2 etc.).

Einlagerungsstopp

Lagern Sie nicht zu jeder Zeit alles ein – wenn die Lager gut gefüllt sind, sollten Sie die Einlagerung stoppen. Am Ende haben Sie sonst nur noch wild in der Gegend herumflitzende Wiggles, die allen möglichen Krempel einlagern wollen. Sie werden nie in eine Situation kommen, in der drei Lager voller Pilzhüte benötigt werden – genauso sollten Sie nicht tonnenweise Steine und Nahrung lagern. Auch bei großen Populationen sind drei bis vier Lager vollkommend ausreichend.

Überflüssige Dinge

Wohin mit Müll? Überflüssige Gebäude, 10.000 Pilzhüte oder 25 Tonnen Steine verstopfen nur die Regale und gehen irgendwann selbst dem unordentlichsten Spieler gehörig auf den Keks. Entsorgen Sie den Krempel: Beladen Sie einen Wiggle mit Müll und schicken Sie ihn gaaaaaaaaaanz weit weg. Legen Sie alles in einem Bereich ab, der von keinem Ihrer Zwerge gesehen wird – die Dinge sind dann zwar noch da, werden aber nicht eingelagert oder benutzt. Am besten klappt das, wenn man sich einen Müll-Schacht aushebt. Einfach einen tiefen Schacht nach unten graben – wenn jetzt der Müll-Wiggle im Gang klettert, klicken Sie doppelt auf den Gegenstand, den Sie los sein wollen. Dieser fällt in die Tiefe – aus den Augen, aus dem Sinn.

Knappe Rohstoffe

Wiggles generiert automatisch neue Höhlen, wenn Sie Gänge graben. Wenn Ihnen die Rohstoffe (Stein, Eisenerz, Kristallerz, Golderz) ausgehen, graben Sie lange, horizontale Gänge. Die benötigten Rohstoffe lassen sich dann in den natürlichen Höhlen finden. Natürlich können Sie in der Urwaldebene buddeln, bis Sie schwarz werden, und kein Kristallerz finden. Das gibt es – wie der Name schon sagt – erst in der Kristallebene.

Besondere Fähigkeiten

Die grundlegenden Fähigkeiten erlernt jeder Wiggle. Alchemie, Metalle und Service sind jedoch nicht leicht zu erhalten. Es ist daher wichtig, zu wissen, wie man anfänglich Erfahrung in diesen Bereichen sammeln kann.

Fähigkeit	Erlernt durch
Metall	- Abbau von Erzbrocken
	- Alle Metallarbeiten
Alchemie	- Bau von Laufrad (+3)
	- Bau von Wasserrad (+5)
Service	- Dienst in der Bar
	- Bier brauen (gepatchte Version!)

Um also einen Grundstock an Metallerfahrung zu erhalten, lassen Sie einen Wiggle gezielt Erzbrocken abbauen. Zu Beginn sollten Sie für die speziellen Fähigkeiten nur einen Wiggle ausbilden. Dieser vererbt wenigstens grundlegende Kenntnisse an seinen Nachwuchs. Bei Alchemie macht es schon mal Sinn, einige Wasser- oder Laufräder zu produzieren – auch wenn Sie für die Gebäude keine Verwendung haben. Damit auch der richtige Wicht die Erfahrung bekommt, muss er in dem Moment, wo alle Materialien angeliefert sind, dem Produktionsgebäude zugewiesen sein. Tipp: Stellen Sie den Wiggle, der Erfahrung bekommen soll, direkt neben die Produktionsstätte und kreuzen Sie die Zahnräder aus. Jetzt rennt der Zwerg nicht weg. Kurz bevor alle Rohstoffe da sind, schalten Sie ihn wieder „frei". Er wird dann den Auftrag übernehmen und die gewünschte Erfahrung ernten.

Geburtenkontrolle

Schon zu Beginn des Spiels suchen sich Ihre Wiggles eigenständig einen Partner. Ohne ein Eingreifen des Spielers gerät jedoch die Population Ihres Zwergenstammes sehr schnell außer Kontrolle. Der ultimative Tipp daher: Trennen Sie von Anfang an die Arbeitszeiten von männlichen und weiblichen Wiggles strikt. Nur in der Freizeit können Partnerschaften geschlossen und Kinder gezeugt werden. Wenn Ihre Wiggles dann viel Erfahrung haben, können Sie gezielt für Nachwuchs sorgen, indem Sie die Freizeiten der Partner kurz überlappen lassen. Diese Chance wird prompt von beiden Zwergen genutzt. Wichtig: Wiggles haben eine Lebenserwartung von ca. 22 bis 24 Tagen. Das Alter lässt sich im Zwergenmenü abfragen.

Gezielte Partnerwahl

Spätestens ab der zweiten Generation sollten Sie als Wiggles-Aufseher dafür sorgen, wer was mit wem treibt. Dies erreichen Sie durch die Trennung von Männlein und Weiblein (siehe oben: Geburtenkontrolle). Sobald die Wiggles ihre Fähigkeiten wie gewünscht ausgebildet haben, lassen Sie die Freizeit der beiden Wunschpartner überlappen – schwupps, sind die beiden ein Paar. Wenn Sie die zwei jedoch zu lange zusammenlassen, gibt's auch prompt Nachwuchs.

Vererbung von Fähigkeiten

Wenn Wiggle-Männlein und Wiggle-Weiblein sich ganz doll lieb haben – na, Sie wissen schon – am Ende gibt's ein Baby. Wenn dies geschieht, erbt das Kind zu einem bestimmten Teil die Fähigkeiten der Eltern. 30 Prozent der kumulierten Erfahrung der Eltern gehen auf den Nachwuchs über. Beispiel: Die Eltern haben zusammen 120 Erfahrungspunkte in Stein (70 und 50). Das gemeinsame Kind hat dann von Anfang an 36 Punkte Steinerfahrung (120 x 0.3). Demnach ist die maximal vererbbare Erfahrung pro Disziplin 60 (200 x 0.3). Daher ist es wenig sinnvoll, dass zwei völlig unterschiedliche Wiggles Nachwuchs zeugen – das Ergebnis ist eine Fülle von schwach ausgebildeten Fähigkeiten. Da ist es besser, zwei Spezialisten auf den gleichen Gebieten zu verkuppeln.

W

Gehirngröße

Irgendwann hat selbst der schlaueste Wiggle seine geistigen Kapazitäten erreicht. Wenn die Gehirngröße erreicht ist, heißt das noch lange nicht, dass der Wicht nichts mehr lernt. Ab jetzt verschieben sich die Fähigkeiten. Das hat Vor- und Nachteile: Schön ist, dass man trotzdem Fähigkeiten ausbauen kann – leider nehmen alle anderen Fähigkeiten gleichzeitig ab. Lernt ein 100er-Wiggle zwei Punkte hinzu, werden alle anderen Fähigkeiten mit dem Faktor 100/102 multipliziert. Bei Stein 50 macht das einen Punkt aus (50 x 0.98).

Forschung und Entwicklung

Entwickeln Sie Ihren Stamm nicht zu schnell. Die Verlockung ist groß, so schnell wie möglich im Technologiebaum voranzuschreiten – sinnvoll ist dies jedoch nicht. Grob lassen sich alle Gebäude und Erfindungen in Zeitalter unterteilen: Steinzeit, Mittelalter, Industriezeitalter und Luxuszeitalter. In der Urwaldebene kommen Sie durchaus mit einem Zelt, einer Feuerstelle und einem Hauklotz zurecht – mehr brauchen Sie einfach nicht. Erst in der Schwefelebene sollten Sie sich langsam zum Mittelalter vorarbeiten. Lassen Sie sich mit dem Industrie- und Luxuszeitalter bis zur Kristallwelt Zeit.

Meilensteine der Forschung

Vorher weiß man ja nie, wozu eine Erfindung gut ist. Einige Dinge machen Ihnen das Zwergenleben jedoch so einfach, dass Sie möglichst schnell versuchen sollten, diese zu erfinden. Da wäre das Update zur Holzkiepe – die große Holzkiepe (Sägewerk). Das lästige Graben können Sie zunächst mit dem Presslufthammer (Dreherei) und später mit dem Kristallstrahl (Kristallschmiede) extrem beschleunigen. Tipp: Der Kristallstrahl kann nicht nach unten gerichtet werden – geben Sie Ihrem Buddel-Wiggle also am besten den Presslufthammer dazu. Eine der wichtigsten Erfindungen ist das Hover-Board (Dreherei), der ideale Ersatz für altersschwache Reithamster. Versuchen Sie schon frühzeitig, einen Wiggle in Transport und Alchemie auszubilden (T: 54/A: 14), um dieses Wunderwerk der Technik erfinden zu können.

Theater & Bordell

Diese beiden Orte des Vergnügens liegen in der Priorität Ihrer Zwerge recht weit hinten. Bei einer großen Bevölkerung werden sie jedoch gerne genutzt. Wer wenige Wiggles hat, kann sein Volk zum Besuch von Theater oder Bordell treiben. Packen Sie einfach alle anderen Freizeiteinrichtungen ein. Diese Taktik ist besonders ratsam, wenn Sie gezielt durch Liebesdienst und Schauspielkunst einen Wiggle in Service trainieren wollen.

Der Schacht-Kampf-Trick

Hilfe, Trolle! Keine Panik, mit diesem Trick lassen sich ganze Horden ausschalten: Locken Sie Ihre Widersacher in einen vertikalen Schacht. Wenn Ihr Wiggle über den Trollen ist, trifft der erste Schlag immer und der Troll fällt den Schacht hinab. Dumm, wie die Gegner sind, klettern sie gleich wieder empor, wo Ihr tapferer Recke erneut zuschlägt. Das Spielchen können Sie so lange treiben, bis es die grünen Widerlinge dahinrafft.

Besondere Waffen und Amulette

Im ganzen Spiel sind einzigartige Waffen und Amulette versteckt. Amulette haben eine große magische Wirkung und beeinflussen die Stimmung des Trägers positiv. Einige Waffen und Amulette sind in Kombination besonders effektiv.

Drachenspalter/Drachentränenamulett
Flammenschwert/Flammenamulett
Haudrauf/Prallab
Smaragdaxt/Smaragdschild
Tutnichweh/Issnichschick-Amulett

Waffen und ihre Wirkung

Es gibt eine ganz einfache Faustregel: Je mehr Erfahrung nötig ist, um eine Waffe oder einen Schild zu führen, desto wirksamer ist das Objekt. Da Sie im Spielverlauf jede Menge Waffen finden, ist es in den meisten Fällen nicht nötig, überhaupt Waffen selber herzustellen.

Die **Bücher**

Es gibt eine Unmenge von Büchern in den Tiefen des Erdreiches. Damit Sie diese gezielt einsetzen können, zeigt diese Liste Ihnen, welches Buch welche Fähigkeit steigert.

Buchname	Wirkung
„1x1 der Steine"	Steine
„Anomalien unter der Erde"	Alchemie
„Ausweichen, Aber wohin?"	Verteidigung
„Ballistik selber rechnen"	Schusswaffen
„Bauratgeber"	Bau und Transport
„Bedeutung der Gürtelfarben"	Kung-Fu
„Beide Hände fest im Griff"	Zweihänder
„Brennwertetabelle"	Alchemie
„Buch der Pilze"	Nahrung
„Buch der Würmer"	Nahrung
„Bunter als Gunther"	Verbessert Stimmung
„Das Schwert heute"	Einhänder
„Das Wissen der Alten"	Gehirngröße (max. 200)
„Der lustige Wiggle"	Verbessert Stimmung
„Der Mut der 2 Hände"	Zweihänder
„Der tödliche Schwung"	Zweihänder
„Effizienter Packen"	Bau und Transport
„Energien durch die Zeit"	Alchemie
„Enzyklopädie der Pilzstämme"	Holz
„Erste Hilfe Anleitungen"	Service
„Exotische Pilzstämme"	Holz
„Fallübungen"	Verteidigung
„Fernöstliche Taktiken"	Kung-Fu
„Freund/Feinderkennung"	Schusswaffen
„Funkenflugvermeidung"	Metall
„Gefahren beim Bau"	Bau und Transport
„Gewürze aus Steinen"	Nahrung
„Gezielte Stichwunden"	Einhänder
„Goldene Aussichten"	Verbessert Stimmung
„Granitkollersymptome"	Steine
„Große Steinkunde"	Steine
„Hamster mal anders"	Nahrung
„Hamstereien"	Verbessert Stimmung
„Hamsterreiten in 2 Tagen"	Bau und Transport
„Handkante links und rechts"	Kung-Fu
„Hygienevorschriften"	Service
„Indische Weisheiten"	Gehirngröße (max. 200)
„Kleine Kiepe ganz groß"	Bau und Transport
„Kleine Steinkunde"	Steine
„Kleiner hässlicher Wiggle"	Verschlechtert Stimmung
„Kleiner Schauspielkurs"	Service
„Laufhamster-Futterquoten"	Alchemie
„Lieber Kaliber"	Schusswaffen
„Magische Beweise"	Alchemie
„Mal nachgedacht!"	Gehirngröße (max. 200)
„Meditationsübungen"	Gehirngröße (max. 200)
„Mehr begreifen durch Yoga"	Gehirngröße (max. 200)
„Mein Schwert und ich"	Einhänder
„Moderne Spanbehandlung"	Holz
„Musikstile aus 5 Jahren"	Service
„Nietverbindungen"	Metall
„Paraden im Kampf"	Verteidigung
„Pilzfällvorschriften"	Holz
„Psycho-Tipps"	Service
„Raupen in Gefahr"	Verschlechtert Stimmung
„Regen und Sonne"	Verschlechtert Stimmung
„Schildkunde"	Verteidigung
„Schmelztabellen"	Metall
„Schmuck aus Holzsplittern"	Holz
„Schussweiten"	Schusswaffen
„Schwerter statt Pflugscharen"	Einhänder
„Sieden und Verkoksen"	Metall
„Steinschlagsicherungen"	Steine
„Taichi und Nebenwirkungen"	Kung-Fu
„Tranchierhilfe"	Nahrung
„Trauer um Aase"	Verschlechtert Stimmung
„Unter-Tage-Witze"	Verbessert Stimmung
„Von Äxten und Sternen"	Zweihänder
„Von glücklichen Elfen"	Verschlechtert Stimmung
„Von Hieben und Stechen"	Einhänder
„Walzen und Strecken"	Metall
„Wege zum Knockout"	Kung-Fu
„Wie blocke ich richtig?"	Verteidigung
„Zielen leicht gemacht"	Schusswaffen
„Zweihänderalmanach"	Zweihänder

Die Urwaldebene

Überblick

Neben den vier Aufgaben des Hauptstranges können Sie eine oder mehrere Nebenaufgaben finden. Es ist Zufall, wie viele und welche Aufgaben des Nebenstranges Sie finden.

Der Anfang

Errichten Sie die Feuerstelle und bauen Sie ein Zelt. Machen Sie sich gleich daran, in die Tiefe vorzudringen. Immer wenn Sie auf Quergänge stoßen, sollten Sie diese erkunden. Nach kurzer Zeit treffen Sie die Peacer.

Die Peacer (Hauptstrang)

Den indisponierten Peacern ist die Torwächterin abhanden gekommen. Sie haben nun den Auftrag, die Wächterin zu finden und zu befreien. Lassen Sie die Peacer links liegen und graben Sie weiter nach unten.

Der Einsiedler (Nebenstrang)

Sie stoßen nach einiger Zeit auf einen alten Jedi – Entschuldigung, Wiggle. Dieser wurde von Trollen überfallen und all seiner Hamster beraubt. Bringen Sie ihm sechs Hamster, überreicht er Ihnen eine Karte der Trollburg, in der die Torwächterin gefangen gehalten wird. Die Karte hat nichts mit Ihrer momentanen Position zu tun – sie zeigt lediglich, dass Sie unterhalb der Trollburg einen Schacht graben müssen. Sie können die sechs Hamster fangen oder noch besser aus einer Hamsterfarm abzweigen.

Die verschlossene Höhle (Nebenstrang)

Sie sehen eine Zwischensequenz, in der einer Ihrer Wichte von oben in eine Höhle mit einigen Fässern schaut. Sie können sich in diese Höhle graben, scheitern dann jedoch an einer massiven Tür. Des Rätsels Lösung liegt in einem kleinen Wassereinschluss über den Öffnungen der Höhle. Sobald das Wasser in die Höhle eindringt, wird die Tür durch den Druck zerstört und Sie haben freie Bahn zu den Fässern. Sie finden unter anderem die einzigartige Smaragdaxt.

Das Peacerdorf (Nebenstrang)

Sie finden eine riesige Siedlung der Peacer. Auch wenn es hier keine eigentliche Aufgabe zu erfüllen gibt, ist Vorsicht geboten. Wie bereits erwähnt, klauen die Peacer wie die Raben. Es ist also ratsam, Ihre Siedlung durch Türen zu schützen.

Der Feenbaum (Nebenstrang)

Die Trolle haben dem Feenbaum das Wasser gestohlen. Rechts vom Baum führt ein Schacht über die Höhle. Sie treffen auf einen Posten mit zwei Trollen. Um dem Feenbaum zu helfen, müssen Sie diese beiden aus dem Weg schaffen. Links vom Posten können Sie einen Zugang zur Baumhöhle graben. Sobald eine Verbindung besteht, müssen Sie nur noch per Knopfdruck (ganz links im Trollposten) die Tür öffnen, die das Wasser zurückhält. Zum Dank erhalten Sie von den Feen das einzigartige Flammenschwert.

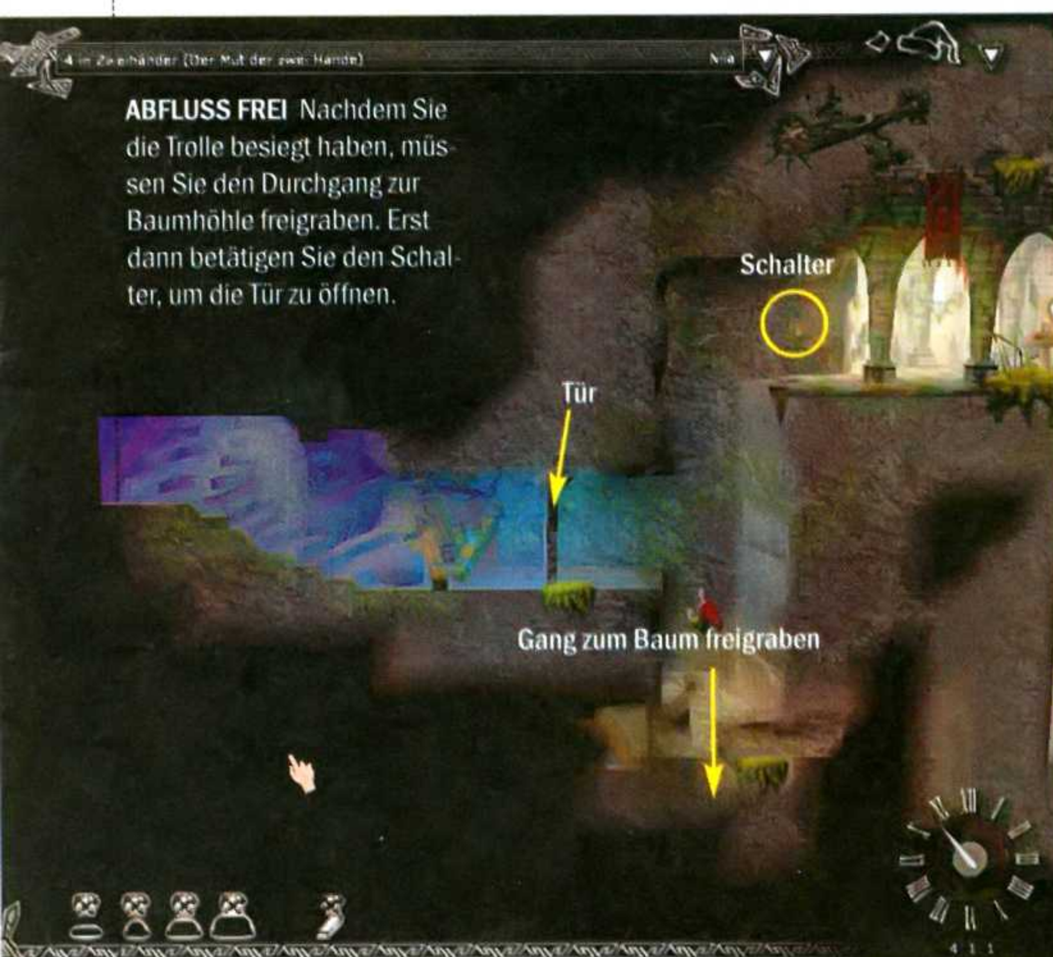
Die Torwächterin (Hauptstrang)

Nach langem Graben finden Sie eine Trollburg. Mit Trollen ist per se nicht gut Kirschen essen – Sie sollten einer direkten Konfrontation also unbedingt aus dem Weg gehen. Wenn Sie zuvor dem Einsiedler geholfen haben, findet ein Wiggle die Stelle, an der Sie nach unten graben müssen. Auch ohne den Einsiedler ist das Prinzip einfach: Graben Sie einen Tunnel unter der Trollburg, um so an das rechte Ende zu gelangen. Hier kommen Sie ungesehen an die Zelle der Torwächterin. Wer mag, kann die Tür einschlagen und die Wertsachen der Trolle plündern. Sie sollten sich auf keinen Kampf einlassen – greifen Sie sich, was Sie brauchen, und hauen Sie schnell ab.

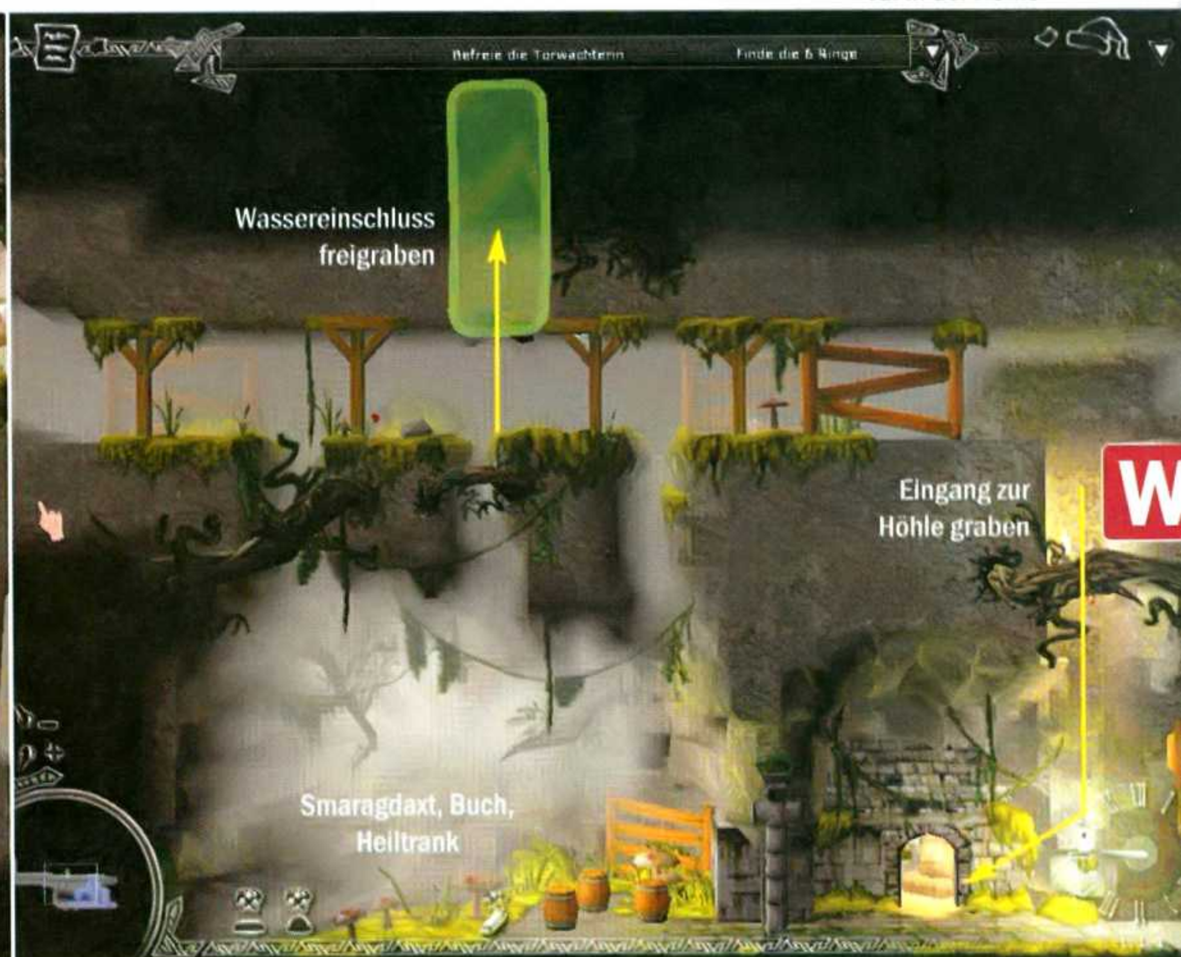
Ring des Lebens (Hauptstrang)

Um diese Ebene zu verlassen, brauchen Sie den Ring des Lebens.

TÜRKNACKER Über den Öffnungen der verschlossenen Höhle können Sie einen Wassereinschluss freibuddeln. Das Wasser zerstört die Tür in der Höhle.



ABFLUSS FREI Nachdem Sie die Trolle besiegt haben, müssen Sie den Durchgang zur Baumhöhle freigraben. Erst dann betätigen Sie den Schalter, um die Tür zu öffnen.



Easteregg

Völlig unnütz, aber durchaus amüsant ist folgendes Gimmick der Programmierer: Wenn Sie bei gedrückter Maustaste Figuren zeichnen, werden diese vom Programm erkannt und alle im Bild befindlichen Wiggles geben eine Wertung ab. Diese Figuren werden erkannt: Rechteck, Dreieck, Pentagramm und Haus-vom-Nikolaus.





HINTERLISTIG An der vom Einsiedler markierten Stelle können Sie den „Hintereingang" zur Trollburg freilegen. Die Zelle der Torwächterin wird per Schalterdruck geöffnet.

HAUSFRIEDENSBRUCH Die Trolle stört es nicht im Geringsten, dass Sie die Tür gewaltsam öffnen. Den Schalter betätigen Sie, wenn die Wache nicht hinschaut.

Diesen finden Sie in einer kleinen Trollburg (gegenüber der großen Trollburg). Zunächst müssen Sie die Tür einschlagen. Danach gibt es zwei Möglichkeiten: still und leise stehlen oder Trolle klatschen. Erfahrene Kämpfer schaffen es durchaus, die Trolle kaltzumachen. Wenn Sie weniger Furore bevorzugen, huschen Sie in die Burg, betätigen den Schalter und öffnen die Kiste. Sie können sich den Ring schnappen, bevor die tollpatschigen Trolle überhaupt merken, was Sache ist.

Tor zur Unterwelt (Hauptstrang)

Sie finden die Torwächterin in einer großen Höhle. Achten Sie darauf, dass der Wiggle, mit dem Sie auf die Suche gehen, nicht den Ring des Lebens bei sich trägt! Die Wächterin weist Sie darauf hin, dass der Ring gebraucht wird, um das Tor zur Unterwelt zu öffnen. Ist das Tor jedoch erst einmal geöffnet, müssen Sie einen kompletten Umzug in die nächste Ebene unter Zeitdruck machen. Machen Sie es schlauer!

Der Umzug in die Schwefelebene

Transportwege

Im idealen Fall ist der Weg von Ihrer Siedlung zum Tor mit Leitern und Fahrstühlen ausgebaut. Denken Sie daran: Je länger der Umzug, desto schlechter die Stimmung bei Ihren Zwergen.

Vorbereitung

Sorgen Sie dafür, dass Ihre Wichte bei bester Laune und gut genährt sind. Lassen Sie alle Handwerksbetriebe schon mal einpacken. Nach der Vorbereitungsphase sollten nur noch Schlafplätze und Nahrungsbetriebe stehen.

Einpacken und los!

Gut gelaunt und satt packen die Wiggles jetzt die letzten Gebäude ein und machen sich auf den Weg zum Tor. Vergessen Sie nicht die Ringe! Wenn Sie alles gut durchorganisiert haben, kommt Ihre ganze Rasselbande mit Sack und Pack bei der Torwächterin an und kann direkt nach Öffnung des Tores in die Schwefelwelt spazieren.

Die Schwefelebene

Der Einzug

Nachdem Sie an der Torwächterin vorbei sind, finden Sie sich in der Schwefelebene wieder. Folgen Sie dem Gang nach unten. Hier finden Sie eine Höhle samt Schatzfässern, die Ihnen den Start erleichtern. Sollten Sie schon viele Gebäude besitzen, entdecken Sie weiter rechts auch noch eine große Höhle.

Ausbau

Warten Sie mit dem Ausbau Ihrer Siedlung, bis Sie an den Knockers vorbei sind. Wenn Sie erst alles aufbauen, müssen Sie sehr bald einen sehr langen Umzug vornehmen. Beschränken Sie sich also auf eine Feuerstelle, zwei Farmen und Schlafgelegenheiten.

Quo vadis?

Sie können hier nicht sehr tief graben – früher oder später stoßen Sie auf Granit. Links unterhalb der ersten Höhle finden Sie jedoch einen Gang, der sehr weit nach Westen führt. Hier gelangen Sie zu den Knockers. Das Ziel für Ihre Siedlung ist links unterhalb der Knockers. Um dorthin zu gelangen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie graben am Ende des langen Ganges weiter nach links, bis Sie über den vertikalen Granitstreifen hinaus sind, und dann nach unten. Alternativ können Sie auch quer durch die Knocker-Siedlung marschieren. Letzteres hat den Nachteil, dass die Bergbau-Wichte alsbald Ihre neue Siedlung kennen und hin und wieder bei Ihnen stehlen.

Die Knockers

Der Empfang der Knockers ist nicht gerade freundlich. Die Wache berichtet von einem fürchterlichen Drachen und einem unterirdischen Schiff. Beide Elemente sind wichtig für den Handlungsstrang. Tipp: Verscherzen Sie es sich nicht mit den Knockers – der Stamm ist sehr groß und kann Ihre Truppe durchaus auslöschen.

Der Kohlezug

Der Kohlezug befindet sich östlich der Knockers-Siedlung. Einer Ihrer Wiggles wird auf die Höhle mit dem Zug treffen. Auch wenn der Zug eigentlich nebensächlich ist, sollten Sie die Aufgabe erledigen. Sobald Sie den Zug in Bewegung gesetzt haben, müssen Sie ihn durch Umstellen der Weichen bis auf die unterste Ebene bringen, wo er dann entgleist und seinen Inhalt preisgibt. Das sehr knifflige Rätsel ist durch lange Beobachtung zu lösen – wer Nervenmaterial und Zeit sparen will, macht es wie folgt: Zu Beginn alle Weichen auf Abbiegen stellen. Sobald der Zug an Weiche 2 vorbei ist, diese auf Durchfahrt stellen. Warten Sie nun, bis der Zug Weiche 3 passiert hat, und stellen Sie diese dann ebenfalls um. Sie sollten unbedingt die Schatztruhe in der untersten Ebene öffnen. Dazu müssen Sie sich von links her in die Höhle graben (Zugang: über Knockers-Siedlung). Sie finden die einzigartige Waffe „Tutnichtweh".

Die geflutete Titanic

Mittlerweile sollten Sie sich links unterhalb der Knockers-Siedlung eingenistet haben. Hier finden Sie bald einen Schornstein – der Zugang zur Titanic. Bevor Sie jetzt wie ein Besessener Tauchglocken bauen, sollten Sie weiter Richtung Westen vordringen – das Wasser in den Gängen der Titanic lässt sich abpumpen.

Die Drachenhöhle

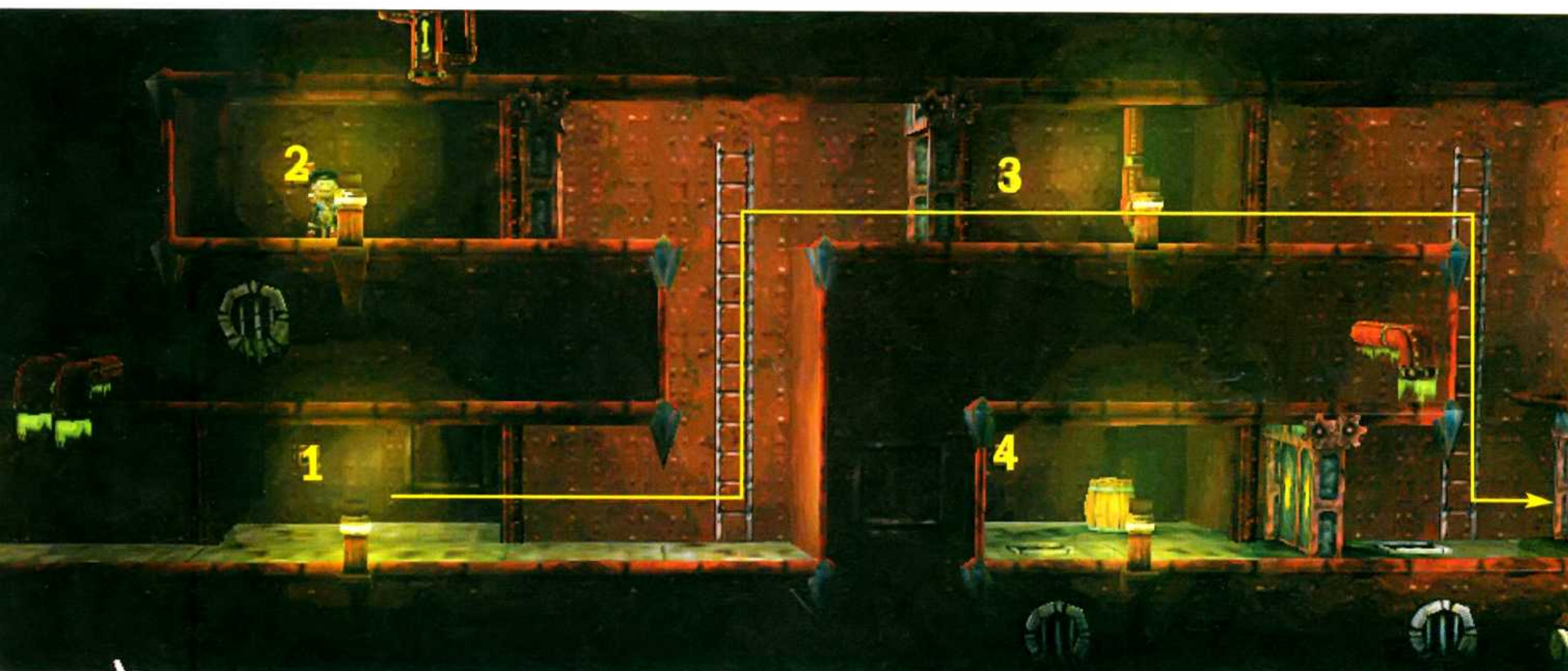
Uaah! Da ist er! Der Furcht erregende, riesige, Feuer speiende, Wiggles fressende Drache! Aber er schläft. Sobald Sie seine Höhle wieder verlassen, wacht er jedoch auf. Nur ist er gar nicht so furchtbar, wie die Knockers berichteten. Es handelt sich hier um einen sehr kultivierten Drachen, der Ihnen seine Sorgen anvertraut.

Höhle vergrößern

Optimal ist es, wenn Sie hier einen guten Stein-Wiggle zur Hand haben. Um dem mächtigen Drachen mehr Platz zu verschaffen, müssen Sie nur eine kleine Höhle am rechten Durchgang ausheben. Nach getaner Arbeit



VERKEHRSUNFALL
Wenn Sie die Lorenbahn erfolgreich zerstört haben, finden Sie im unteren Teil die Zweihand-Axt „Tutnichtweh".



SCHLEUSENWÄRTER
Mit Teamwork ist der Weg zum Kraken und somit zum Ring des Wassers schnell frei.

haben Sie sich die ewige Dankbarkeit des sanften Riesen verdient.

Die Pumpe

Rechts vom Drachen ist nun eine Art Hochofen. Es handelt sich hierbei um die Pumpe, die das Wasser aus der Titanic ablässt. Da Sie so freundlich waren, dem Drachen zu helfen, wird er auf Anfrage gerne das Feuer im Ofen entfachen.

Das Drachenei

Kurz nachdem der Drache Ihnen geholfen hat, taucht eine Horde Trolle auf. Halten Sie Taschentücher bereit – der liebenswerte Riese haucht nach dem Sieg gegen die grünen Monster sein Leben aus. In feinster Hollywood-Manier bittet er Sie darum, sich um seinen ungeborenen Sohn zu kümmern und überlässt Ihnen ein Drachenei. Unterhalb der Drachenhöhle befindet sich noch eine Schatztonne, die Sie unbedingt öffnen sollten.

Böse Variante

Wer es lieber auf die harte Tour versuchen will, kann den Drachen auch angreifen. Wir empfehlen das nicht – aber jeder ist seines Glückes Schmied. Sie erhalten kein Ei (wie auch), dafür aber eine Drachenschuppe. Den Ofen müssen Sie dann auch selber anfeuern. Dazu kann die Kohle aus dem Zug genommen werden. Es werden 30 Stück Kohle benötigt!

Der goldene Eierbecher

Oberhalb der Titanic sollten Sie eine Höhle mit dem goldenen Eierbecher finden. Schicken Sie den Wiggle mit dem Drachenei dorthin. Nach kurzer Zeit sind Sie dann Drachenmama. Machen Sie sich um den Kleinen keine Sorgen – er bleibt immer bei Ihren Wiggles, bis Sie ihn schlussendlich der Obhut seiner Mama in der Lava-Ebene überstellen.

Die Titanic

Die nunmehr trockengelegte Titanic sollten Sie zunächst ausgiebig plündern – etliche Fässer und Truhen warten darauf, geöffnet zu werden. Sobald das erledigt ist, müssen Sie ein Schleusensystem durchqueren. Hierzu benötigen Sie vier Wiggles. Das System ist einfach: Jeder Schalter öffnet eine Tür – einige Türen schließen sich jedoch gleichzeitig. Versammeln Sie Ihre Recken bei Schalter 1. Nach Betätigung schicken Sie einen Zwerg zu Schalter 2 – dieser bleibt zunächst eingesperrt, hat aber für die anderen drei den Weg zu Schalter 3 freigemacht. Schalter 3 wiederum öffnet den Raum mit Schalter 4. Hier muss sich ein weiterer Zwerg vorübergehend einsperren lassen, um den verbliebenen beiden Wiggles den Weg zum Kraken zu öffnen.

Der Krake

Der achtarmige Schleimhaufen hat etwas dagegen, dass Sie sich den Ring des Wassers unter den Nagel reißen. Speichern Sie zunächst das Spiel ab. Einen Wiggle schicken Sie zum Schalter an der Wand – der Krake schnappt sich den Zwerg und setzt ihn eine Ebene tiefer wieder ab. Dieser Wiggle muss sich jetzt am Gold vergreifen, um die Aufmerksamkeit des Kraken auf sich zu ziehen. Mit dem richtigen Timing kann der Wiggle oben jetzt den Schalter drücken. Geschafft: Kronleuchter fällt, Krake besiegt. Jetzt können Sie sich in Ruhe den Ring schnappen und Ihre eingeschlossenen Kollegen befreien.

Trolle!

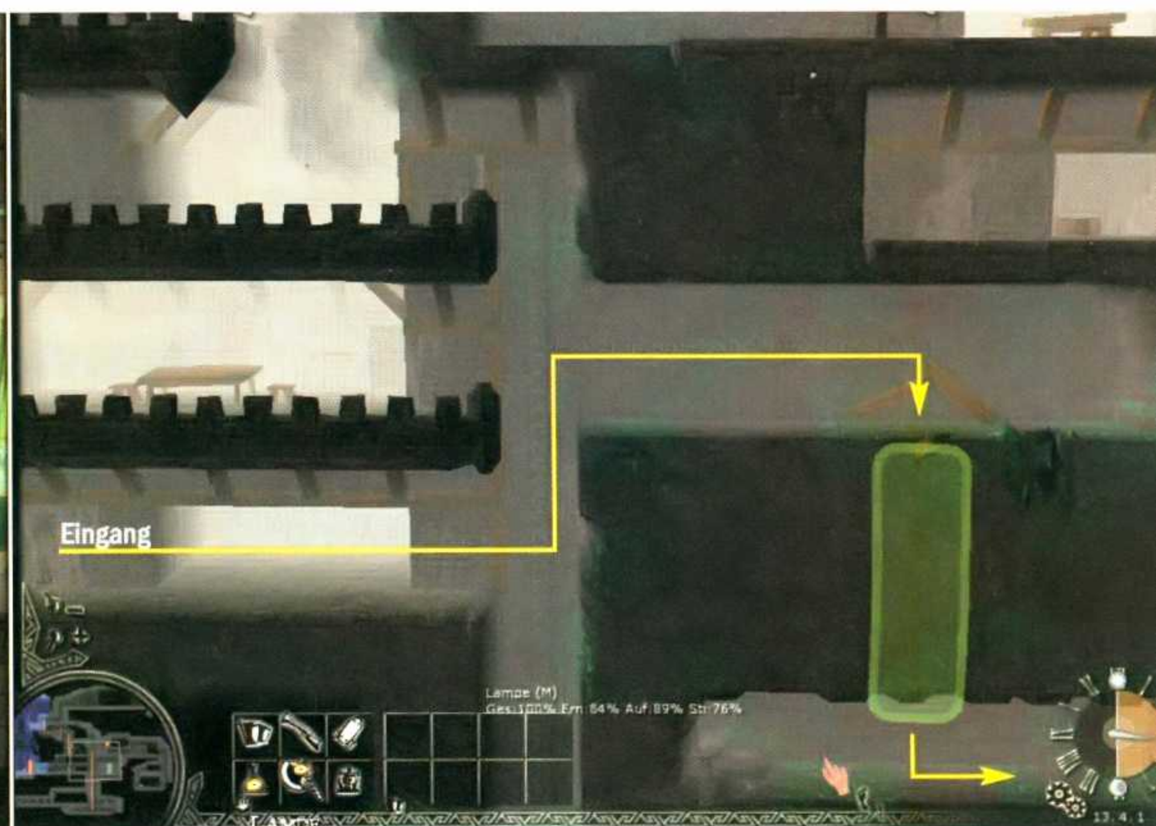
In der Schwefelebene finden Sie mehrere Trollfestungen. Gezielte Plünderungen zahlen sich hier auf jeden Fall aus.

Übergang zur Kristallebene

Hinter der Titanic finden Sie die zerstörte Brücke zur Kristallebene. Sie sollten sich in jedem Fall jenseits des Schiffsrumpfes niederlassen, um einen kurzen Umzugsweg zu haben. Um die Brücke wieder instand zu setzen, werden nicht nur die zunächst erwähnten 15 Pilzstämme benötigt. Sobald das Holz angeliefert wurde, fällt Ihren Wichten noch ein, dass obendrein zehn Einheiten Eisen gebraucht werden. Wenn die Brücke repariert ist, muss mal wieder unter Zeitdruck umgezogen werden. Packen Sie also rechtzeitig alles Nötige ein.



AUFGEHÄNGT Hier sehen Sie die richtige Anordnung der acht Gemälde. Wenn alles richtig hängt, öffnen sich die Türen.



KEINE GEWALT Wer sich lieber nicht mit den Trollen anlegt, gräbt an der markierten Stelle. So kommen Sie auf kürzestem Wege zum Schneewittchen-Gemälde.

Kristallebene

Die Fenris-Brut

Diese kleinen, dicken Viecher sind nicht nur grottenhässlich, nein, sie haben auch noch messerscharfe Zähne. Glücklicherweise ist die Brut nicht sonderlich schnell zu Fuß – das erleichtert eine Flucht ungemein. Obendrein sind diese Monster auch zu tumb, um vertikale Schächte zu erklimmen. Setzen Sie gegen die Brut vornehmlich Wiggles mit hohem Verteidigungswert ein.

Die Kristallspinne

Eine gute und eine schlechte Nachricht! Die gute zuerst: Besiegte Kristallspinnen können zerhackt werden und zerfallen dann zu Kristallerz – eine prima Rohstoffquelle. Die schlechte Nachricht ist, dass die Spinnen äußerst gefährlich sind. Zumeist treten sie in Rudeln auf und stürzen sich dann auf jeden Wiggle, der so unachtsam ist, ihr Gebiet zu betreten.

Frauenpower

Kochen Ihre Frauen nur? Schämen Sie sich was! Sie werden das vermeintlich schwache Geschlecht schon in Bälde sehr zu schätzen wissen. So viel sei verraten: Auch Wiggle-Frauen sollten zu Spezialisten in allen Gebieten ausgebildet werden.

Disco-Fieber

Erforschen Sie die Disco! Wahrscheinlich werden Sie viele Erfindungen machen müssen, um die Disco bauen zu können. Sie werden es jedoch bitterlich bereuen, wenn Sie die Disco später in der Kristallebene nicht haben!

Lösung

Ankunft in der Kristallebene

Wie immer gibt es viel zu wenig Platz. Also erst einmal fleißig graben. Sie werden hier jede Menge Höhlen ausheben müssen – es ist nämlich an der Zeit, die Forschungen bis in das Luxuszeitalter voranzutreiben. Früher oder später stoßen Sie auf eine gigantische Höhle, die über schon vorhandene Leitern erreichbar ist. Lassen Sie sich oberhalb dieser Höhle häuslich nieder.

Forschung

Da Sie – wie erwähnt – eine Disco brauchen werden, muss jetzt geforscht werden. Für die Disco benötigen Sie je 13 Fertigkeitspunkte in Metall, Alchemie und Service (Bauort: Dreherei). Und wenn Sie schon einmal dabei sind, können Sie alles andere auch erfinden. Das Luxuszeitalter hat den Vorteil, dass die Gebäude weniger Platz benötigen – viele Bauten finden schon in der kleinen Höhle Platz (zum Beispiel die Luxusküche und die Bowlingbahn). Der Reaktor – die ultimative Energiequelle – passt sogar in die winzige Höhle. Ihre Wiggles sollten allesamt auf Hoverboards unterwegs sein. Auch Kristallstrahl und Presslufthammer dürfen nicht fehlen.

Die große Höhle

Wenn Sie die Leitern herunterklettern, finden Sie sich auf einer weiten Ebene wieder. Links liegt die sagenumwobene Wiggles-Burg. Auf der anderen Seite das pure Grauen – eine riesige Trollfestung. Hier wohnen gut und gerne über 30 Trolle. Wenn Sie zunächst nach links gehen, wird Fenris Ihnen einige Trolle hinterherschicken. Kümmern Sie sich also zunächst um die Festung.

Die Trollfestung

Wie immer gibt es hier reichlich Beute. Unter anderem finden Sie hier das Drachentränenamulett. Viel wichtiger jedoch: Sie müssen das Gemälde von Schneewittchen aus der Festung entwenden. Wie so oft haben Sie die Wahl: friedlich oder mit Gewalt!

Die friedliche Variante

Schleichen, laufen und buddeln heißt hier die Devise. Auf dem Screenshot oben sehen Sie, wo Sie einen kurzen Gang buddeln müssen. Hier gelangen Sie in einen Raum mit einigen Trollen. Direkt über diesem Raum hängt das gesuchte Gemälde. In den diversen Schatzkisten können Sie hin und wieder auch einen Unsichtbarkeitstrank finden. Mit diesem Elixier haben Sie drei Minuten Zeit, um unbehelligt durch die Festung zu laufen. Das Drachentränenamulett finden Sie in einem großen Saal ganz oben in der Festung.

W

Die kriegerische Variante

Einfach: Machen Sie die Trolle platt! Die Erfahrung der Kämpfe lohnt auf jeden Fall. Sie können den Trollen eins auswischen und obendrein jede Menge Beute machen. Tipp: Lassen Sie auch Frauen an der Keilerei teilhaben.

Die Wiggles-Burg

Graben! Es gilt hier, die Gänge der alten Burg vom Sand der Jahrhunderte zu befreien. Unter anderem müssen Sie auch den Turm freigraben. Sie werden bei Ihren Erkundungen insgesamt vier Gemälde finden (graben Sie restlos alle Gänge frei – dann können Sie die Bilder nicht verfehlen). Ganz unten in der Burg kommen Sie schließlich in einen Raum, der zu beiden Seiten mit Kristalltüren verschlossen ist – hier hängen schon einige Gemälde.

Das Bilder-Rätsel

Hier hängen vier Gemälde – mit Ihren vieren macht das insgesamt acht Gemälde. In der richtigen Reihenfolge aufgehängt, öffnen sich die beiden Türen. Die beiden großen Bilder kommen in die Mitte. Dann jeweils links und rechts die etwas kleineren. Die Bilder müssen so angeordnet werden, dass alle auf Schneewittchen schauen. Die Vorhänge auf den Bildern erleichtern diese Aufgabe. Die Türen sind nun offen – links ist der Thronsaal samt einem großen Schatz. Vorsicht: Hier haben sich Kristallspinnen eingenistet. Rechts geht es tiefer in die Kristallebene.

Umzug unter die Burg

Tun Sie sich selber den Gefallen, Ihre Siedlung unter die Burg zu verlegen. Wichtig: Speichern Sie hier häufig ab! Ein falscher Schritt und Ihre Männer verschwinden.

Hilfe! Die Männer sind weg!

Beim Erkunden der Gänge werden Ihre Männer plötzlich von einem eigenartigen Sirenengesang fortgelockt. Jetzt wissen Sie, warum Frauenpower so wichtig ist! Bis zum Ende der Kristallebene müssen Sie gänzlich ohne Kerle auskommen. Sie können sich ab jetzt nicht mehr ewig Zeit lassen – weder die Männer noch die Frauen werden jünger. Der Fortbestand der Wiggles steht auf dem Spiel.

Die Brains

Sie treffen bei Ihren Erkundungen auf die Brains – ein hochtechnisiertes, aber schwaches Volk. Durchsuchen Sie die Siedlung, bis Sie auf eine große Maschine treffen. Im Gespräch wird das Rätsel um die Loreley gelüftet. In der Maschine tut der Ring der Magie seinen Dienst. Sie können sich jetzt direkt mit den Brains anlegen oder eine List benutzen.

Der Ring der Magie

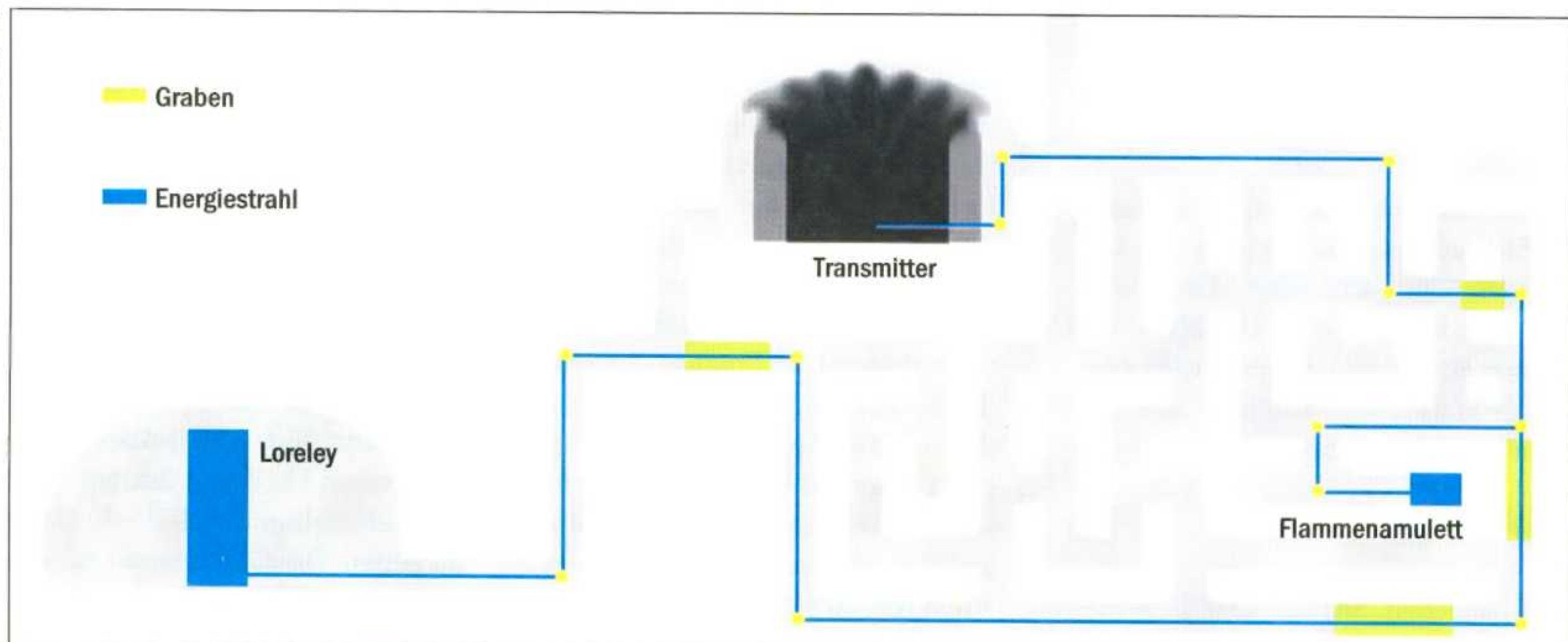
Bauen Sie neben dem riesigen Laufrad eine Disco – schon sind die Brains abgelenkt und Sie können die Maschine ausschalten und sich den Ring der Magie krallen. Alternativ können Sie auch die Brains angreifen – aber das ist nun wirklich nicht nötig. Sollten die Weißkittel jedoch auf die Idee kommen, sich bei Ihnen zu bereichern, scheuen Sie nicht davor zurück, die Diebe zu bestrafen!

Das Geheimnis um die Loreley

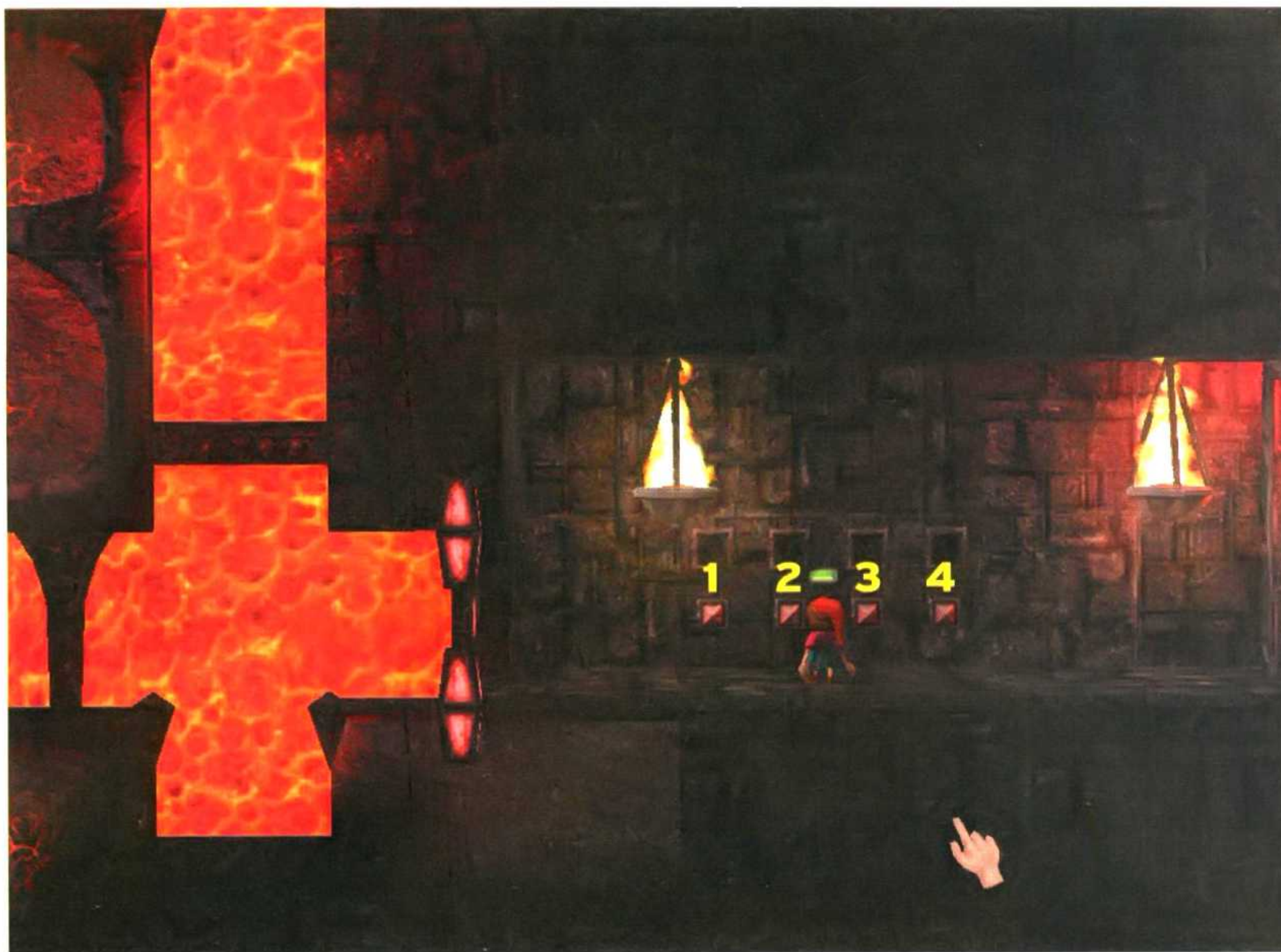
Stoßen Sie weiter nach unten vor. Links der Brains-Siedlung können Sie tiefer graben. Tief unter der Erde stoßen Sie dann auf ein Gewirr von Gängen, die Loreley und eine Burg, vor der merkwürdige Strahlentransmitter stehen. Wichtig: Ziehen Sie mit Ihrer Frauensiedlung unbedingt in die direkte Nähe der Loreley – direkt hinter der Loreley ist nämlich der Übergang zur Lavaebene.

Zerstörung der Loreley

Es gilt, die Strahlen vor der Burg auf den Mittelpunkt zu konzentrieren – die Säulen lassen sich drehen. Auf diesen Mittelpunkt setzen Sie den Ring der Magie. Jetzt erscheint ein gebündelter Energiestrahl. In den Gängen befinden sich Kristallhalter (sehen aus wie Kerzenständer). Mithilfe von Kristallen müssen Sie den Strahl nun bis zur Loreley führen. In dem Gängelabyrinth gibt es auch noch einen verschlossenen Raum, den Sie ebenfalls mit dem Strahl öffnen können (hier finden Sie das Flammenamulett). Auf der Skizze sehen Sie, wie Sie die Kristalle einsetzen und wo Sie die Gänge freibuddeln müssen. Wichtig: Bevor Sie den letzten Kristall einsetzen, lassen Sie alles einpacken. Laufen Sie mit Sack und Pack zum letzten Kristallhalter. Wenn der Strahl die Loreley trifft, zerstört er diese und gibt die Männer frei. Jetzt haben Sie jedoch nur 20 Minuten Zeit, um umzuziehen. Wenn Sie vorher alle Wiggles bei der Loreley versammelt haben, ist das ein Kinderspiel.



BEAM ME UP! Hier sehen Sie, wie der Strahl auf die Tür und die Loreley gelenkt wird.



HEISSER TRIP Nur wenn die Lava richtig bewegt wird, kann ein Wiggle unbeschadet bis zum Ring des Feuers vorstoßen.

Lavaebene

Neue Gegner

Vergessen Sie die Brut aus der Kristallebene – die Lava-Brut ist nochmals um einiges gefährlicher. Wie ihre Vorgänger können auch diese Bestien keine vertikalen Gänge erklimmen.

Ankunft in der Lavaebene

Dank der Segnungen moderner Technik werden Umzüge unnötig – tiefere Ebenen werden in null Komma nichts per Kristallaufzug erreicht. Machen Sie es sich also am Eingang der Lavawelt bequem. Heben Sie alle nötigen Höhlen aus und machen Sie sich anschließend auf die Suche nach Aufgaben.

Die Drachenmutter

Sehr bald sollten Sie die Drachendame treffen. Hoffentlich haben Sie das Baby dabei – sonst müssen Sie kämpfen. Sie brauchen nämlich unbedingt den magischen Hammer, den die Drachenfrau bewacht. Ohne den Hammer kann das Gleipnir nicht geschmiedet werden.

Ring des Feuers

Tiefer in der Erde stoßen Sie auf eine verrußte Brücke. Direkt dahinter befindet sich ein Raum mit vier Schaltern. Diese Schalter bewegen die Lava in den Säulen links. Sie brauchen hier zwei Wiggles – einen für die Schalter und einen anderen zum Laufen. Es ist natürlich fatal, wenn Sie mittendrin einen Fehler machen und dann Ihren armen Wiggle rösten. Daher hier die richtige Kombination: Schalter 2 zwei Mal drücken. Der erste Schacht ist frei. Oben durch die Tür gehen. Achtung: Achten Sie beim Klettern auf die Feuerspeier! Jetzt Schalter 3 zwei Mal und danach Schalter 4 zwei Mal drücken. Der Weg in den nächsten Schacht ist frei (wieder hinter die Tür gehen). Nun müssen Sie nur noch Schalter 1 drei Mal drücken. Wenn Sie sich den Ring geschnappt haben, können Sie einfach das Ablassventil betätigen – die Lava verschwindet.

Das Dorf der Vampire

Nachdem Sie nun den letzten Ring und den Hammer haben, müssen Sie noch den Amboss finden. Leider liegt auf dem Weg dorthin ein Dorf von äußerst unangenehmen Zeitgenossen. Zwerge in schwarzer Kluft haben hier gesiedelt und sind Ihnen von Anfang an feindlich gesinnt. Je nachdem, wie es um die Kampfkraft Ihrer Wiggles bestellt ist, können Sie nun den gegnerischen Stamm vermöbeln oder etwas subtiler vorgehen. So oder so – Ihr Ziel ist es, die gegnerische Siedlung auf der Ostseite zu verlassen, um zum Vulkan zu gelangen. Wer nicht kämpfen will, läuft einfach. Es ist durchaus möglich, ohne größere Kämpfe auf die andere Seite zu gelangen. Auch wenn es so aussieht – es gibt keinen Weg um das Dorf herum. Sie müssen da durch.

Der Vulkan

Jenseits des Vampirdorfes sind nun endlich der Vulkan und der Amboss, um das Gleipnir zu schmieden. Zunächst muss ein Wiggle den Gängen unter dem Vulkan folgen. Hier befindet sich ein Schalter, der die Lava bis zum Krater steigen lässt. Jetzt ist die nötige Hitze erreicht. Schicken Sie einen Wiggle mit allen sechs Ringen und dem Hammer zum Amboss. Das Gleipnir wird automatisch geschmiedet und befindet sich im Inventar des Schmiedes. Jetzt ist auch der rechte Ausgang vom Vulkan offen.

Fenris mit Gewalt bezwingen

Es ist an der Zeit, Fenris zu fangen. Wie so oft haben Sie auch hier zwei unterschiedliche Möglichkeiten. Speichern Sie in jedem Fall vor Betreten der Höhle ab. Wer viele und vor allem gute Kämpfer hat, kann einfach drauflosprügeln. Bevor Fenris dran ist, müssen die Trolle erledigt werden. Schlagen Sie dann so lange auf Fenris' Füße ein, bis dieser zusammenbricht. Nun ist Teamwork gefragt: Sechs Wiggles müssen sich im Fell der Bestie festkrallen, um diese endgültig zu Fall zu bringen.



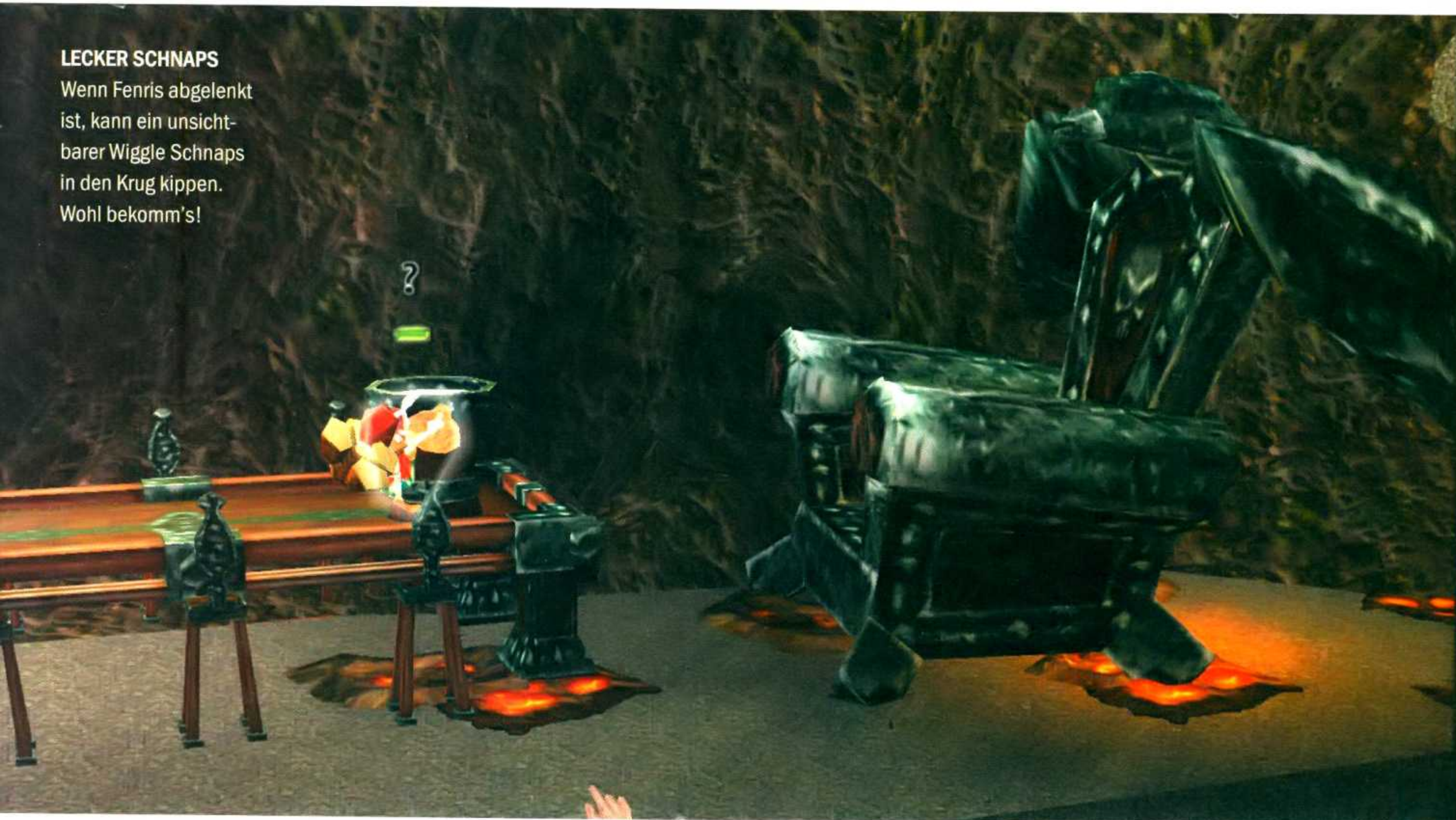
FENRIS' BADEWANNE Eigentlich ist Fenris die Ruhe selbst. Doch wenn es jemand wagt, die Lava aus seiner Wanne zu lassen oder gar seinen Quietschewiggle zu berühren, flippt er völlig aus.

Fenris überlisten

Die hinterhältige Methode benötigt einige Zutaten: Zwei Flaschen Pilzschnaps (Labor), wenigstens vier Unsichtbarkeitstränke und zwei mutige Wiggles. Auch bei dieser Variante sollten Sie unbedingt vorher speichern. Auf geht's: Beide Wiggles machen sich unsichtbar. Einer schwebt (Sie haben doch Hoverboards oder?) ganz nach rechts zum Lavabecken, der andere samt Schnaps direkt an Fenris' Tisch. Am Lavabecken ist eine Kette und ein Quietschewiggle. Ziehen Sie an der Kette. Während Fenris nachschaut, wer da sein geliebtes Lavabad entleert hat, kann der andere Wiggle Schnaps in den Becher des Höllenhundes kippen. Diese Prozedur wiederholen Sie nun drei Mal. Vorsicht: Sie müssen zwischendurch den zweiten Unsichtbarkeitstrank benutzen! Beim dritten Versuch ist Fenris bereits so betrunken, dass es ihm egal ist. Jetzt ist der Quietschewiggle an der Reihe. Drücken Sie das Spielzeug und schon können Sie dem Höllenhund ein letztes Mal einschenken. Sobald Fenris ausgetrunken hat, will er sich erleichtern gehen. Betrunken, wie er nun ist, stolpert er und kann kampflos an die Kette gelegt werden.

Der Endkampf

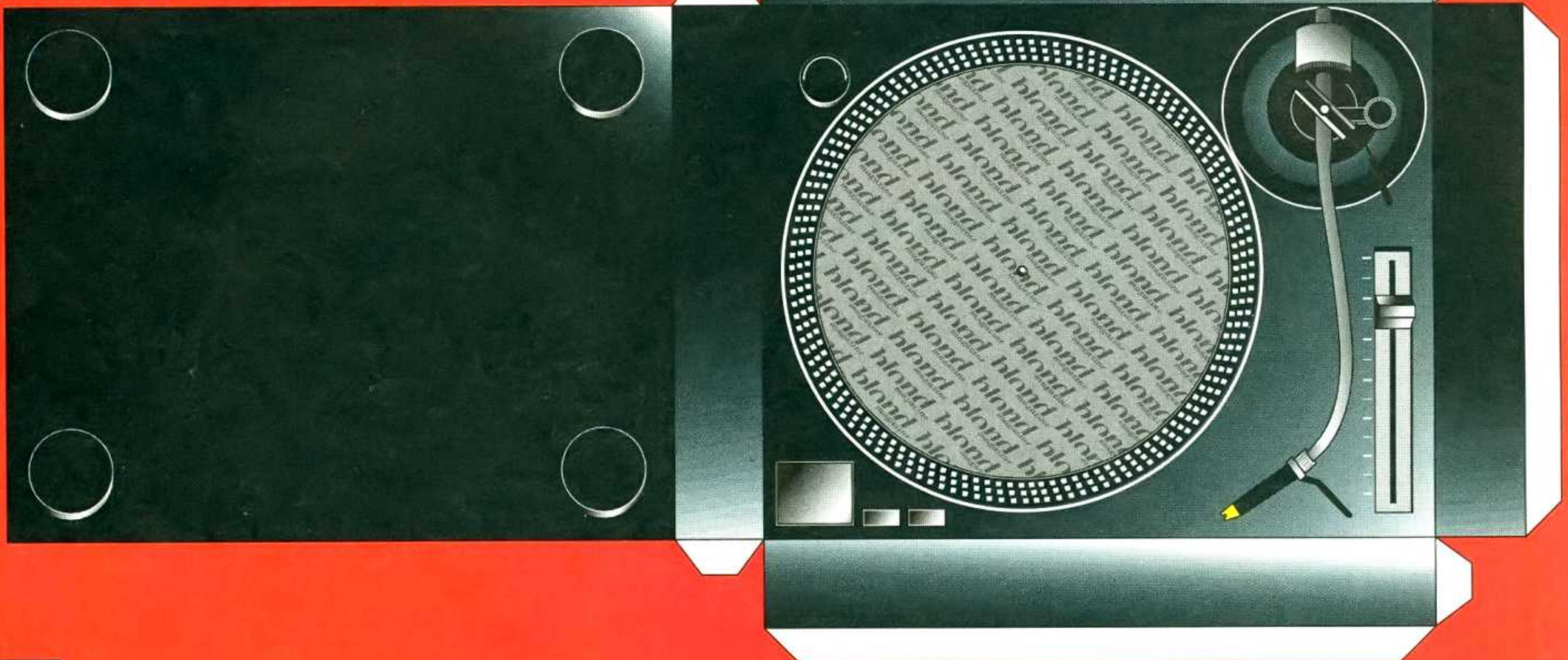
Elke, die hinterlistige Elfe, will Ihnen und Ihren Wiggles den wohlverdienten Lohn rauben. Beobachten Sie die Riesenelfe. Sie fliegt eine simple Sequenz ab und feuert Blitze ab. Ihr Ziel ist es, alle vier Flügel zu zerstören. Die beiden unteren Flügel lassen sich links und rechts auf den Brücken angreifen. Für die oberen Flügel müssen Sie in der Mitte der Burg ganz nach oben. Jetzt brauchen Sie nur Geduld. Tipp: Schauen Sie sich den Abspann bis zum Ende an – Sie werden Tränen lachen. FLORIAN WEIDHASE



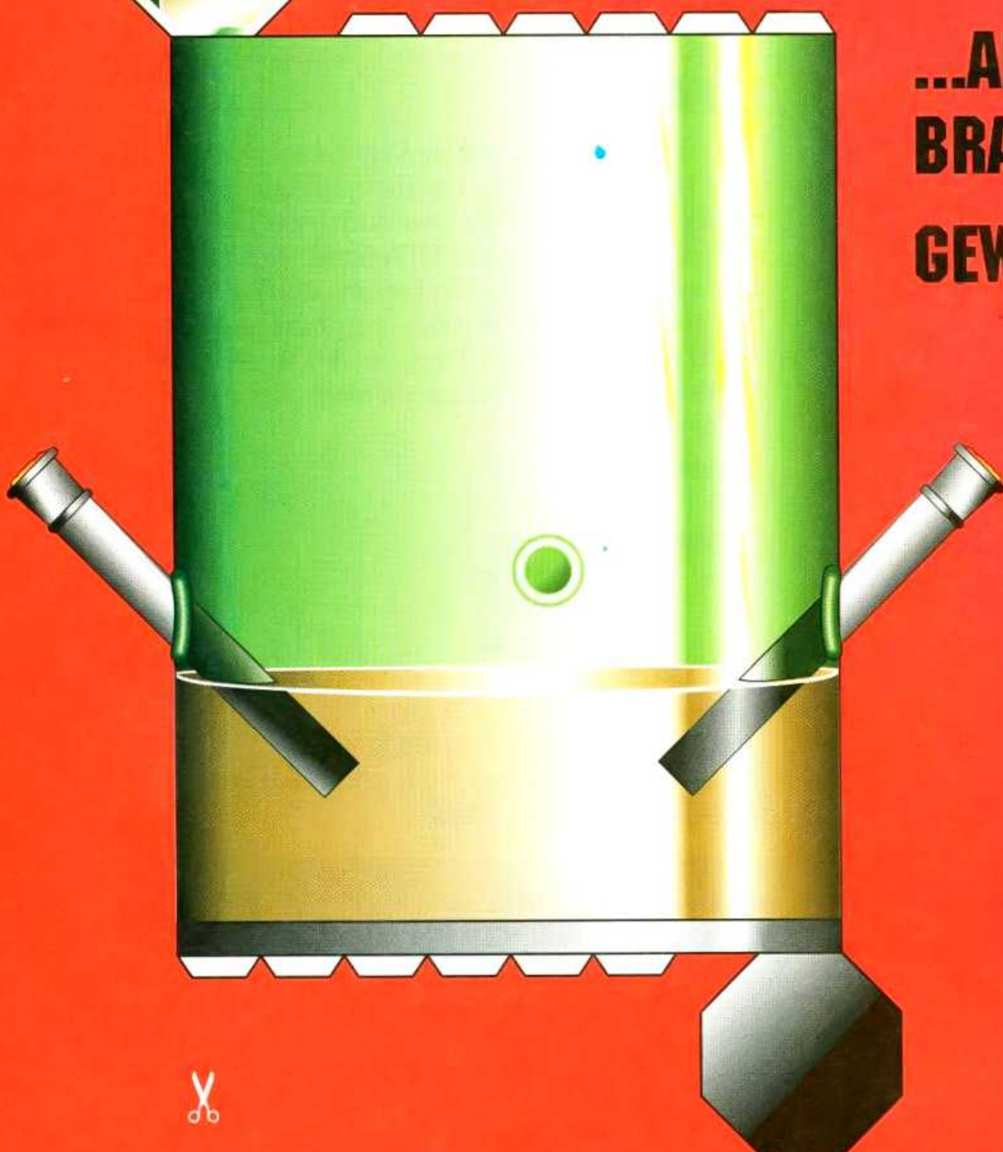
LECKER SCHNAPS
Wenn Fenris abgelenkt ist, kann ein unsichtbarer Wiggle Schnaps in den Krug kippen. Wohl bekomm's!

AUSSCHNEIDEN, KLEBEN, ABCHILLEN...









...ALLES, WAS DU SONST ZUM CHILLEN BRAUCHST, STEHT IM COFFEESHOP - GUIDE, GEWINNE DEINE EIGENE CHILLOUT LOUNGE!





**BLOND MAGAZINE-
FÜR NUR 3,50 MARK AM KIOSK**

DEMO DES MONATS | EMPIRE EARTH

Wer **Empire Earth** schon jetzt ausgiebig testen möchte, ist mit unserer Demo bestens bedient. Enthalten sind insgesamt sechs Levels: Die ersten vier davon sind Tutorials, in denen Sie einiges über Angriff und Verteidigung, Priester und Propheten, Gebäude, Helden und Kampffähigkeiten lernen. In den anderen beiden Szenarien machen Sie die Bekanntschaft von Napoleons Truppen und dem „Roten Baron".

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Rechte Maustaste	Auswählen
Linke Maustaste	Aktionen ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 350 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen:	Prozessor 600 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



COSSACKS ADD-ON (NUR DVD)

Zufällig ist in der spielbaren Demoversion zum **Cossacks**-Add-on **The Art of War** nur die Kartengestaltung – deren Größe und die Rohstoffvorkommen können Sie jedoch selbst bestimmen. Austesten können Sie in der Demo eine Single- und eine Multiplayer-Map (für bis zu acht Spieler). Ihre Einheiten lassen Sie in dem historischen Echtzeit-Strategiespiel dabei fleißig Gebäude errichten, Minen betreiben und Getreidefelder beackern.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Einheiten und Gebäude auswählen
Linke Maustaste und ziehen	Mehrere Einheiten und Gebäude auswählen
Rechte Maustaste	Aktionen ausführen (Zeiger veränderlich)

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 200 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 266 MHz, 64 MB RAM

END OF TWILIGHT (NUR DVD)

End of Twilight entführt Sie in die Welt der nordischen Mythologie – und in die Welt der dreidimensionalen Rundenstrategie. Mit einem polygonbasierten Heldengrüppchen ausgestattet, das unverhofft zwischen die virtuellen Mühlsteine der Götter gerät, absolvieren Sie auf schwebenden Himmelsinseln die ersten beiden Missionen der Vollversion. Als Demo-Bonus gibt außerdem noch einen Zusatzlevel.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Rechte Maustaste	Auswählen
Linke Maustaste	Aktionen ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM

TOP-DEMO | ZOO TYCOON

Wie wäre es heute mal mit einem Besuch im Tierpark? Umso besser noch, wenn es Ihr eigener ist. Unsere spielbare Demo des Aufbau-Strategiespiels **Zoo Tycoon** von Microsoft gibt Ihnen sowohl ein zweiteiliges Tutorial als auch einen völlig frei spielbaren Level an die Hand: Anfangs lernen Sie die Bedienung des Spiels und lösen erste kleine Aufgaben – danach dürfen Sie im „Freeform Game" bereits einen eigenen Tierpark gründen, aufbauen, hegen und pflegen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Auswählen und platzieren

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 233 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM



FIFA 2002

Fußballsimulationen sind ein weites Feld – und für die Entwickler von EA Sports ein sehr vertrautes, versorgen sie die Fans doch jedes Jahr mit einer neuen Version aus der **FIFA**-Serie. Ob Electronic Arts auch mit der aktuellen Fassung die Sportspiel-Liga anführt, entscheiden Sie – ausprobieren dürfen Sie **FIFA 2002** mit dieser Demo, in der Sie wahlweise die Mannschaften Manchester United oder Arsenal dirigieren.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
Pfeiltasten	Bewegen
[Leertaste]	Pass spielen
W	Sprinten
D	Schießen
S	Pass spielen, Spieler wechseln

Systemanforderungen

Benötigt:	Prozessor 200 MHz, 32 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 650 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D, Glide



ALIENS VS. PREDATOR 2

In der Multiplayer-Demo lernen Sie die Charaktere von **Aliens vs. Predator 2** näher kennen. Als Areal für Partien dient die Karte „A Lesser Fate", die sowohl Außen- als auch Innenräume zeigt. Angeboten werden Deathmatch und Team Deathmatch für bis zu 16 Spieler.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
Linke Maustaste	Schießen
Leertaste	Springen
E	Benutzen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 450 MHz, 128 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 750 MHz
3D-Unterstützung:	Direct3D



TOP-DEMO | POOL OF RADIANCE 2

Die Suche nach dem unheilvollen **Pool of Radiance** beginnt mit dieser spielbaren Demo: Sie dürfen hier bereits mit dem menschlichen Paladin Corran D'Arcey, dem Zwerg Durwyn (Krieger) und den beiden Halbelfen Ghleanna Stormlake und Skylar (Hexerin und Klerikerin) auf Abenteuersuche gehen. Dabei trotzen Sie sowohl Untoten als auch Orks, erbeuten Gegenstände und lösen erste kleine Aufgaben und Rätsel.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Charaktere auswählen
Rechte Maustaste	Optionen anzeigen, Aktionen ausführen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 400 MHz, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



TRIBES 2 (NUR DVD)

Tribes 2 ist zwar schon seit einer Weile im Handel; dennoch gab es bislang keine Demo, die Einzelspieler- und Mehrspieler-Fans gleichermaßen einen Einblick in den Taktik-Ego-Shooter bot. Diese spielbare Fassung enthält nun zwei Mehrspieler-Karten und zwei Singleplayer-Trainingsmissionen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
E	Vorwärts bewegen
S	Nach links ausweichen
F	Nach rechts ausweichen
D	Rückwärts bewegen
Linke Maustaste	Schießen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D

MAGIC & MAYHEM 2 – THE ART OF MAGIC (NUR DVD)

The Art of Magic verbindet Strategie, Taktik und Rollenspiel zu einer Mixtur. Sie spielen den angehenden Zauberer Aurax, der in 3D-gestützten Isometrie-Arealen etlichen Gegnern wie Goblins trotzen und dabei seine arkanen Fähigkeiten entwickeln muss. In der Demoversion dürfen Sie eine Kampagne Probe spielen und den Battle-Modus sowohl in der Einzelspieler- als auch in Mehrspieler-Variante antesten.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Auswählen
Rechte Maustaste	Aktivieren/bewegen
Maus an den Bildschirmrand	Umgebung scrollen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D

TOP-DEMO | WIGGLES

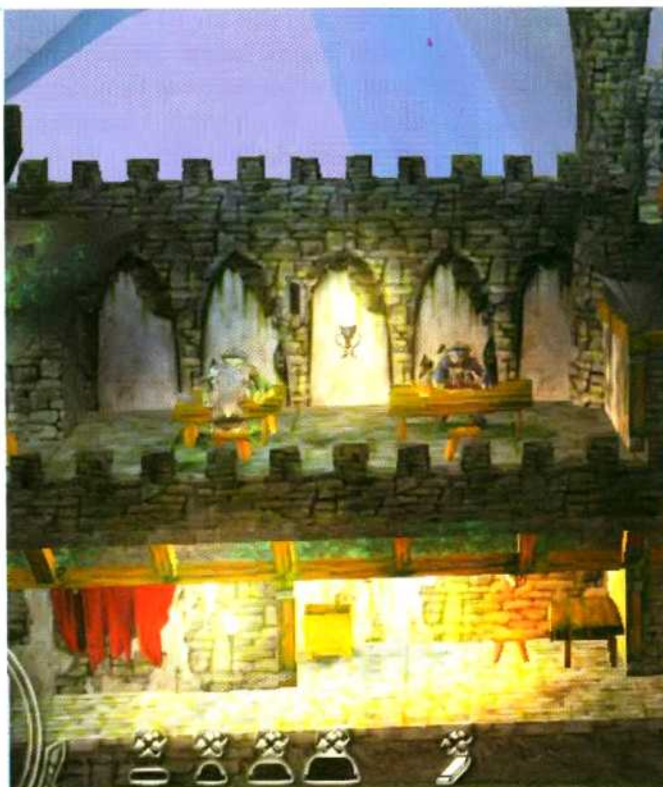
Trotz Zwergen-Thematik ist **Wiggles** ein Riese im Aufbaustrategie-Genre – und räumte dafür in PC Games 11/2001 gleich den „Spiel des Monats"-Award ab. Wer die munteren Wichtel noch nicht kennt, dem stellen sie sich in dieser originell gemachten spielbaren Demo-Fassung vor. Sie lernen hier bereits viele Eigenarten des buddelnden Volkes kennen und dürfen die Hauptdarsteller auch schon Probe spielen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Anwählen und Aktionen
STRG + Mausbewegung	Perspektive verändern
STRG + Maustaste links + Bewegung	Zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 500 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 1.000 MHz, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Empire Earth
2	Wiggles
3	Zoo Tycoon
4	FIFA 2002
5	Stronghold
6	NHL 2002
7	Rally Trophy
8	Aliens vs. Predator 2
9	Operation Flashpoint Multiplayer
10	Pool of Radiance 2

TOP-DEMO | OPERATION FLASHPOINT MULTIPLAYER

Fähnchen sammeln mit Codemasters: In der Multiplayer-Demo zu **Operation Flashpoint** geht es für Sie darum, eine kleine Stadt zu erobern und zu halten. Dazu ist es notwendig, bestimmte gekennzeichnete Standorte in Beschlag zu nehmen und zu bewachen. Für die Eroberung dieser Marken und das Ausschalten von Gegnern erhalten Sie Punkte, deren Endstand über den Sieg des jeweiligen Matches entscheidet.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
A	Nach links ausweichen
D	Nach rechts ausweichen
S	Rückwärts bewegen
R	Waffe nachladen
Y	Hinlegen/aufstehen
/	Chat-Message eingeben
	Waffe auswählen - Waffenmodi
M	Karte aufrufen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 400 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 700 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



STRONGHOLD

Stronghold fordert Freizeit-Burgherren mit zwei Einzelspieler-Missionen heraus. Beim ersten Auftrag sollen Sie für den König Ihres Landes Kriegsausrüstung herstellen. Im zweiten Level dürfen Sie bei einer Burgverteidigung zu den Waffen greifen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Auswählen, platzieren, Aktionen ausführen
Linke Maustaste und ziehen	Mehrere Einheiten auswählen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 550 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D



NHL 2002

Von EA Sports lassen sich die PC-Eishockey-Fans gern aufs Glatteis führen – der große Erfolg der **NHL**-Reihe beweist es. Mit unserer Demo können Sie den neuesten Teil des Spiels um den Kufensport ausprobieren, der sich auch hier zu Lande zunehmend etabliert. Spielbar ist in der vorliegenden Probe-Fassung ein komplettes Match mitsamt Sieges- und Publikumsszenen sowie fulminanter Sounduntermalung.

SPIELSTEUERUNG

Spieler mit Puck:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
C	Pass	X	Beschleunigen
	Schuss	Z	Deke

Spieler ohne Puck:

Taste	Aktion
C	Spieler wechseln
X	Beschleunigen/Bodycheck
	Hook/Hold/Blockshot
Z	Big Hit

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D

RALLY TROPHY

Wollten Sie schon immer mal einen Mini Cooper S (Baujahr 1964) Probe fahren? Gelegenheit dazu haben Sie in der Demo-Fassung von **Rally Trophy**. Diesen Klassiker unter den Automobilen dürfen Sie dort nämlich antesten. Fahrbar ist dabei der Time-Trial-Modus des Spiels auf einer Strecke in Russland. In der Vollversion des Spiels werden Sie laut Jowood insgesamt elf solcher historischen Vehikel lenken können.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
	Handbremse
Strg + ↑	Rückwärtsgang
A	Gang höherschalten
Y/Z	Gang herunterschalten

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Empfohlen:	Prozessor 650 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	70,5 MB

BALLERBURG

Obwohl das Prinzip einem bekannten Rechenkästchen-Spiel ähnlich ist, „versenken" Sie in diesem 3D-„Ballerspiel" keine Schiffe, sondern Burgen: Als Katapult-Besitzer versuchen Sie, den Gegner in Grund und Boden zu bröseln – zum Zielen dürfen Sie Ihre Steinschleuder seitlich ausrichten und die Reichweite festlegen. In der Demo sind ein Einzelspieler-Level und eine LAN-Variante für zwei Spieler enthalten.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
←	Waffe nach links drehen
→	Waffe nach rechts drehen
↑	Pulvermenge/Schussweite erhöhen
↓	Pulvermenge/Schussweite verringern
Pos1	Waffenwerte auf die des letzten Schusses
Ende	Einschlagsansicht
	Waffe abfeuern
F1	Hilfescreen aufrufen

Wahlweise kann auch der Nummernblock benutzt werden (Erklär-Skizze direkt im Spiel).

Systemanforderungen

Benötigt:	Prozessor 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 1000 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D

TENNIS MASTERS

In der Demoversion zu Microids **Tennis Masters Series** greifen Sie in Indian Wells zum Schläger und zeigen der Konkurrenz, was in Ihnen steckt. Ein Match wird bei der Demo so lange gespielt, bis entweder Sie oder Ihr Gegner mit zwei Games vorne liegen. Lassen Sie sich nicht von der Systemmeldung beim Programmstart irritieren, diese informiert lediglich über die verbleibende Testzeit.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
←	Links laufen
→	Rechts laufen
↑	Nach vorne laufen
↓	Nach hinten laufen
J	Flacher Ball
K	Slice
L	Topspin
I	Lob

Systemanforderungen

Benötigt:	Prozessor 350 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	90 MB

ATROX (NUR DVD)

In **Atrox** dürfen Sie wieder einmal den Kampf „Menschheit gegen Aliens" ausfechten. Enthalten ist eine Durchmarschmission, in der Sie zwei der Einheiten besonders schützen müssen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Einheiten auswählen
Rechte Maustaste	Einheiten bewegen/angreifen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	Prozessor 300 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen:	Prozessor 500 MHz, 128 MB RAM
HD:	221 MB



Coole Games-Wear zu gewinnen!

Perfekte Mauskontrolle, schicke Computer-Gehäuse, praktische PC-Transporttaschen, starke Gamer-T-Shirts oder High-End-Mäuse: In Zusammenarbeit mit den Games-Wear-Profis von MonkeyHouse.de verlost PC Games jede Menge Komplettausstattungen für echte Zocker - **einfach umseitigen Fragebogen einschicken und Glück haben.**

90x TOP-GAMER-AUSSTATTUNG VON monkeyHouse



10x PC Carry Bag

Vorbei sind die Zeiten, als Sie dreimal zum Auto laufen mussten, um alle Teile Ihres Rechners auf einer Netzwerkparty aufzubauen. Mit der PC Carry Bag laufen Sie nur einmal: einfach das PC-Gehäuse und alle Peripheriegeräte in der Tasche verstauen und umhängen. Dazu Monitor in die Hand nehmen und schon kann es losgehen. Die PC Carry Bag besteht aus reißfestem Material, ist stoßmildernd und besitzt eine Seitentasche, in der Sie bequem Ihre Tastatur und Ihre Maus unterbringen können. Kurzum: der beste Weg, um Aufbaustress beiNetzwerkpartys zu vermeiden.
(je 79,- Mark)



25x Ripper-Mauspad

Ob in schlichtem Schwarz oder mit einem aufgedruckten Razer-Logo, dem Giga-Schriftzug oder einem *Diablo 2*-Bild - Ripper-Mauspads gehören für jeden Profi-Spieler zur Luxus-Ausstattung. Durch ihre reliefartige Oberfläche arbeiten sowohl optische als auch mechanische Mäuse besonders präzise auf dieser Unterlage - vom coolen Anblick ganz zu schweigen. Ripper-Mauspads bestehen aus hochfestem Kunststoff und sind deshalb unverformbar und sogar resistent gegen Lösungsmittel. Diese Mauspads sind eben mehr als schnöde Schreibtischdekoration.
(je 39,- Mark)

10x Razer Boomslang 2000



Die Boomslang 2000 ist ein revolutionärer Schritt in der Entwicklung der Eingabegeräte. Sie ist eine kugelgelagerte Maus, die speziell für Spieler entwickelt wurde. Deshalb sorgt sie in Actionspielen für hohe Treffsicherheit. Dank einer Auflösung von satten 2.000 dpi kann die Boomslang 2000 mit aktuellen optischen Mäusen (400 dpi) nicht nur mithalten, sondern arbeitet präziser.
(je 199,- Mark)

5x Razer Boomslang 1000

Die kleine Schwester der Boomslang 2000 arbeitet zwar nur mit der halben Auflösung (1000 dpi), ist damit allen regulären optischen Mäusen aber immer noch weit überlegen. Das Design der USB-Maus ist sowohl für Links- als auch für Rechtshänder gleichermaßen gut geeignet. Der Maus liegt auch ein PS/2-Adapter bei, mit dem Sie die Maus auch betreiben können, wenn alle USB-Ports bereits belegt sind.
(je 149,- Mark)



30x Casedress

Egal ob Sie in *Siedler 4* am liebsten die Römer, die Maya oder die Wikinger gespielt haben - diese brandneuen hochqualitativen Klebefolien verwandeln Ihr langweiliges PC-Gehäuse in einen bunten Spiele-Tempel. Sie lassen sich auf jedem Midi-Tower-PC-Gehäuse (42x42 cm) aufkleben - einfach und unkompliziert. Das wird der Hingucker bei der nächsten LAN-Party. Die Folie lässt sich jederzeit rückstandsfrei und ohne Kleberreste wieder abziehen.
(je 30,- Mark)



10x Bleedingwear-T-Shirts

Law & Order ist was für Weicheier. Deshalb verlosen wir von der Marke Bleedingwear zehn Gamer-Shirts für echte Fans. Endlich können Sie auch Kumpels und Kollegen mit Ihrer Vorliebe zu rasanten Ego-Shootern beeindrucken: wahlweise mit den Aufdrucken „Campers suck" „CTs win" oder „Fatality". Alle T-Shirts sind aus reiner Baumwolle und in höchster Qualität gefertigt.
(je 59,- Mark)

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von MonkeyHouse und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 30. November 2001.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback „Commandos 2"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ______

Vorname: ______

Anschrift: ______

Bitte benoten Sie die folgenden Punkte von *Commandos 2* in Prozent:
- Grafik ...... ___
- Sound ...... ___
- Steuerung ...... ___
- Missionsdesign ...... ___
- Story/Atmosphäre ...... ___
- Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit ...... ___
- Mehrspielermodus ...... ___
- Stabilität (Bugs) ...... ___
- Schwierigkeitsgrad ...... ___
- Spielspaß ...... ___

Haben Sie bereits den ersten Teil der Serie gespielt?
☐ Ja ☐ Nein

Falls ja, waren Sie mit den Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger zufrieden?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, es gibt zu wenig Neues.
- ☐ Nein, ich hatte mir andere Neuerungen erhofft.

Welcher der Spielcharaktere ist Ihre Lieblingsfigur?
- ☐ Green Beret
- ☐ Pionier
- ☐ Taucher
- ☐ Fahrer
- ☐ Spion
- ☐ Scharfschütze
- ☐ Dieb
- ☐ Agentin
- ☐ Hund Whiskey

Welche der Missionen hat Ihnen am besten gefallen?
- ☐ Die beiden Tutorial-Missionen
- ☐ Die Bonus-Missionen
- ☐ Das Boot
- ☐ Nacht der Wölfe
- ☐ Weißer Tod
- ☐ Die Kanonen von Yakatone
- ☐ Die Brücke am Kwai
- ☐ Ziel Burma
- ☐ Die Shinano
- ☐ Der Soldat James Smith
- ☐ Schloss Colditz
- ☐ Brennt Paris?

Wie sah Ihre Spieltaktik aus?
- ☐ Vorsichtig, bloß keinen Alarm!
- ☐ Gewehre im Anschlag, lasst sie nur kommen!
- ☐ Mal so, mal so.

Haben Sie auch *Desperados* gespielt?
☐ Ja ☐ Nein

Falls ja, welches Programm hat Ihnen besser gefallen?
- ☐ Commandos 2
- ☐ Desperados

Könnten Sie sich vorstellen, dass *Commandos 3* wieder im Zweiten Weltkrieg angesiedelt ist?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, das Szenario ist ausgelutscht.

Sollte *Commandos 3* Ihrer Meinung nach komplett in 3D ablaufen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein
- ☐ Kommt darauf an, wie die Spieldesigner das umsetzen.

Versuchen Sie, alle Bonusmissionen freizuschalten?
☐ Ja ☐ Nein

Wie haben Ihnen die Bonusmissionen gefallen?
- ☐ Besser als die Hauptaufträge
- ☐ Schlechter als die Kampagnenmissionen
- ☐ Ungefähr gleich gut
- ☐ Habe noch keine Bonusmission gespielt

Würden Sie sich eine CD mit Zusatzmissionen wünschen?
☐ Ja ☐ Nein

Wie haben Sie die Wachen bevorzugt aus dem Weg geschafft?
- ☐ Sender
- ☐ Zigaretten
- ☐ Schlafmittel
- ☐ Wein
- ☐ Faust
- ☐ Messer
- ☐ Schusswaffe
- ☐ Natascha
- ☐ Hund

Haben Sie den Mehrspielermodus ausprobiert?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber werde ich nachholen.
- ☐ Nein, habe ich auch nicht vor.

Welche Waffe verwenden Sie am liebsten?
- ☐ Messer
- ☐ Wurfmesser
- ☐ Pistole
- ☐ Maschinenpistole
- ☐ Gewehr
- ☐ Scharfschützengewehr
- ☐ Granate
- ☐ Mine
- ☐ Bazooka

Titel aus welchen Genres spielen Sie am liebsten? (in Schulnoten):
- Action-Adventures (z. B. Tomb Raider 4) ...... ___
- Action-Spiele (z. B. Half-Life) ...... ___
- Adventures (z. B. Flucht von Monkey Island) ...... ___
- Aufbau-Strategie (z. B. Anno 1602) ...... ___
- Echtzeit-Strategie (z. B. Age of Empires 2) ...... ___
- Echtzeit-Taktik (z. B. Commandos 2) ...... ___
- Ego-Shooter (z. B. Unreal Tournament) ...... ___
- Fußballmanager (z. B. Anstoß 3) ...... ___
- Rennsimulationen (z. B. Grand Prix 3) ...... ___
- Rennspiele (z. B. Need for Speed: Porsche) ...... ___
- Rollenspiele (z. B. Baldur's Gate 2) ...... ___
- Runden-Strategie (z. B. Call to Power 2) ...... ___
- Sportspiele (z. B. FIFA 2001) ...... ___
- Taktik-Shooter (z. B. Counter-Strike) ...... ___
- Weltraum-Action (z. B. I-War 2) ...... ___

Aktuelles Lieblingsspiel:
______

Welches Spiel haben Sie zuletzt gekauft?
______

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
______

Welches Spiel werden Sie sich in den nächsten drei Monaten voraussichtlich kaufen?
______

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?
______

Von welchem Designer/Entwickler-Team würden Sie gern ein Interview lesen?
______

Für welche Hardware-Themen interessieren Sie sich derzeit am meisten? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ CD-Brenner
- ☐ CPUs
- ☐ Drucker
- ☐ DVD-Laufwerke
- ☐ Festplatten
- ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten
- ☐ Internet
- ☐ Joysticks
- ☐ Komplett-PCs
- ☐ Komplettsysteme
- ☐ Lautsprecher
- ☐ Lenkräder
- ☐ Mainboards
- ☐ Mäuse
- ☐ Modems/ISDN/DSL
- ☐ Monitore
- ☐ Netzwerk
- ☐ Overclocking
- ☐ Scanner
- ☐ Soundkarten/-systeme
- ☐ Tastaturen
- ☐ Tuning

Welche Themen finden Sie interessant?
- ☐ Spiele für Handys/PDAs
- ☐ LAN-Partys
- ☐ DVDs

☐ Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der „ADward"-Wahl teil.

Welche Anzeige gefällt Ihnen in der aktuellen Ausgabe am besten?
Motiv: ______
Inserent: ______

www.e-bug.de

- **Aktuell:** Preise nur im Web – stündlich aktuell.
- **Schnell:** Versand innerhalb 24 Stunden
- **Hammerpreise:** Dafür hier keine endlosen Preislisten …
- **Günstig:** Keine Versandkosten ab 3000 DM Bestellwert.
- **Fair:** 14 Tage Rückgaberecht – ohne Wenn und Aber!
- **Safe:** Seit mehr als 5 Jahren am Markt.
- **Händler:** Wir arbeiten gern mit Ihnen zusammen. Sprechen Sie uns an.
- **jobs@e-bug.de:** Wir suchen Mitarbeiter Mailen Sie uns einfach.

Intel & AMD

	DM
AMD Duron 800MHz	111,90
AMD Duron 1000MHz	174,90
AMD Athlon 1000MHz "C" TB	205,90
AMD Athlon 1333MHz "C" TB	268,90
AMD Athlon 1400MHz "B" TB	319,90
AMD Athlon 1400MHz "C" TB	312,90
AMD Athlon XP 1500+	313,90
AMD Athlon XP 1600+	382,90
AMD Athlon XP 1700+	452,90
AMD Athlon XP 1800+	596,90
Intel Celeron 1,1GHz 128KB FCPGA tray	235,90
Intel Celeron 1GHz 128KB FCPGA Box	207,90
Intel Celeron 1GHz 128KB FCPGA tray	179,90
Intel P4 1,5GHz Sockel 423 tray	355,90
Intel P4 1,5GHz Sockel 478 Box	415,90
Intel P4 1,8GHz Sockel 478 Box	719,50
Intel P4 1,9GHz Sockel 478 Box	989,90
Intel PIII 1GHz 256KB FCPGA EB tray 133	449,90

IDE & SCSI-Festplatten

9.1GB SCSI Quantum AtlasII LVD2 4MB	299,90
20.4GB IDE Fujitsu MPG3204AH 7200rpm	202,90
20.4GB IDE Maxtor 541DX 2B020H1 5400rpm	185,90
30.7GB IDE Maxtor DiamondmaxPlus 5T03	235,90
36.9GB SCSI IBM DPSS-336950LVD2 4MB	442,90
40.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	245,90
40.0GB IDE Western Digital 400BB 7200rpm	259,90
41.0GB IDE IBM IC35L040 7200rpm	259,90
60.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	349,90
60.0GB IDE Western Digital 600AB 5400rpm	285,90
60.0GB IDE Western Digital 600BB 7200rpm	339,90
61.4GB IDE Maxtor DiamondMaxP 5T060H6	329,90
61.5GB IDE IBM IC35L060 7200rpm	339,90
80.0GB IDE Maxtor Diamondmax 4K080H4	359,90
80.0GB IDE Seagate Barracuda IV 7200rpm	489,90
100GB IDE Maxtor 536DX 4W100H6 5400rpm	585,90
100GB IDE Western Digital 1000BB 7200rpm	579,90

CD & DVD-Laufwerke

CD IDE AOpen 52fach bulk	65,90
CD IDE Asus CD-S520 52fach retail	85,90
CD SCSI Plextor PX40TSI 40x RetaiL	169,90
DVD IDE AOpen DVD-1648 16*48* retail	179,90
DVD IDE Fu[illegible] 8*/40* retail	136,90
DVD IDE LG DRD-8120B 12*/40* bulk	139,90
DVD IDE LiteOn LTD-163 16*/48* bulk	159,90
DVD IDE NEC DV5800 16*/48* bulk	167,90
DVD IDE Pioneer 116S/SZ 16*/40* bulk	199,90
DVD IDE Pioneer A06SW 16*/40*"Star-Wars"	215,90
DVD IDE Samsung SD-616 16*/48* bulk	199,90
DVD IDE Sony DDU1621 16*/40* bulk	155,90
DVD IDE Toshiba SD-M1612 16*/48* bulk	165,90

CPU-Kühler & Lüfter

Cooler CPU Akasa Silver Mountain ~1,5GHz	72,90
Cooler CPU Alpha PAL8045 SocketA ~1.5GHz	109,90
Cooler CPU BlackNoise GladiatorProS3~1,5	79,90
Cooler CPU CoolerMaster Intel P4 ~1.8GHz	39,90
Cooler CPU CoolerMaster SocketA ~1.5GHz	29,90
Cooler CPU ThermoEngine V60-4210	49,90
Cooler Gehäuse Titan TFD-8025M12B	19,90
Cooler Wärmeleitpaste Arctic Silver II	19,90

Joysticks & GamePads

GamePad Logitech WingMan Extreme	79,90
GamePad MS SideWinder Freestyle Pro	72,90
GamePad Thrustmaster Firestorm Digital 2	25,90
GameVoice Microsoft SideWinder	88,90
Joystick Logitech WingMan Attack	39,90
Joystick MS SideWinder Precision 2	79,90
Joystick Thrustmaster TopGun Fox 2	89,90

Mainboards für AMD & Intel-CPU´s

DM	
319,90	Abit BL7 Intel Sockel 478 Pentium IV
389,90	Abit KG7-RAID AMD Athlon AMD761Chipset
419,90	Abit TH7-2 Socket 478
289,90	Asus A7A266/550/WOA SocketA
399,90	Asus P4-T Sockel-423 bis 1,8GHz
375,90	Asus P4B Sockel-478 Intel i845 Pentium 4
235,90	Asus TUSL2-C/WOA/Intel815ep für FCPGA
259,90	ENMIC 4BBX+ Intel Sockel 478 Retail
309,90	ENMIC 8KAX+Pro AMD SocketA AMD761 Raid
239,90	ENMIC 8TTX+ AMD SocketA VIA KT133A Raid
299,90	Epox EP-8 K7A+ RAID AMD Athlon AMD 761
255,90	Epox EP-8 KHA AMD Athlon VIA-KT266
249,90	Epox EP-8 KTA3 Pro AMD Athlon VIA-KT133A
282,90	Gigabyte 7DXR Raid SocketA Retail ATA100
309,90	Gigabyte GA-8IDX Sockel 478 Pentium IV
299,90	MSI 6330 K7T Turbo-R SocketA VIA KT133A
339,90	MSI 6380 K7T-266 Pro-Raid SocketA VIA-KT
272,90	MSI 6380 K7T-266 Pro/LE SocketA bulk

Grafikkarten + Game-Power

165,90	Abit 64MB Siluro T400 GeForceII MX TVOut
202,90	Asus 32MB V7100 GeForce2 TVOut MX Retail
289,90	Asus 32MB V7700 GeForce2 GTS Retail TV
759,90	Asus 64MB V8200 GeForce3 Pure Retail
809,90	Asus 64MB V8200 GeForce3 DeLuxe Retail
199,90	ATI 32MB RadeonVE DDRRAM AGP TV+DVI
379,90	ATI 64MB Radeon DDRRAM AGP ViVo bulk
85,90	ATI 8MB Xpert 98 SGRAM PCI bulk
135,90	Elsa 32MB Gladiac GForce2 MX AGP bulk
175,90	Elsa 64MB Gladiac511 GForce2 MX400 AGP b
847,90	Elsa 64MB Gladiac920 GForce3 TV-Out !SP
135,90	Grafik 32MB GeForceII MX-200 TV-Out
289,90	Grafik 64MB "HIS" GeForce2 GTSPro TVOut
199,90	Grafik 64MB PowerColor MX-400 TV-Out PCI
145,90	Grafik 64MB VGA No1 RadeonVE TV-Out EOL
215,90	Hercules 64MB 3DProphetKyroII 4500 BULK
279,90	Hercules 64MB 3DProphetKyroII 4500TV Bul
255,90	Matrox 32MB Millenium G550DH AGP bulk DH
185,90	MSI 32MB StarForce 833 GeForce2MX400 Pro
679,90	MSI 64MB StarForce 822 GeForce3 TV-OUT
335,90	MSI 64MB StarForce 831 GeForce2PRO TVOut

CD Writer & Brennsoftware

290,90	CD Writer IDE Acer CRW2010A 10*20*40*!SP
189,90	CD Writer IDE AOpen 12*10*32* CDW1232A B
232,90	CD Writer IDE AOpen 20*10*40* CDW2040A
259,90	CD Writer IDE LiteOn 24*10*40* retail
185,90	CD Writer IDE NEC NR7800 16*10*40* bulk
162,90	CD Writer IDE Philips PCRW-1208B 12*8*32
309,90	CD Writer IDE Plextor PX-W1610TA bulk
359,90	CD Writer IDE Plextor PX-W2410TA bulk
202,90	CD Writer IDE Ricoh MP7163A-SK 10*16*32*
249,90	CD Writer IDE Ricoh MP7200A-DP 10*20*40*
225,90	CD Writer IDE Teac CDW-516E 16x10x40xBul
182,90	CD Writer IDE Traxdata CDRW12832 Retail
319,90	CD Writer IDE Yamaha CRW2200E bulk
269,90	CD Writer SCSI Yamaha CRW2100S RW retail
19,90	CD-Writing NERO Burning Rom 5.5 OEM

Software & Multimedia

74,90	Game "Aquanox dt."
89,90	Game "Commandos 2"
84,90	Game "Fussball Manager 2002"
84,90	Game "Pool of Radiance 2 dt."
539,90	MS Office XP Standard Update
,-	MS Windows XP Home *UPDATE*
,-	MS Windows XP Professional *UPDATE*
209,90	Discplayer "NAPA" DAV311 MP3 & CD & VCD
329,90	DVD Multiplayer Scott 838

e-bug ist eine Handelsmarke der
BUG Computer Components AG
Postfach 12 63 31070 Delligsen
mail: sales@e-bug.de
Tel.: 0 51 87-910190
Fax: 0 51 87-910180

… immer ein bißchen schneller!!

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	DM
V6600MX Pure	64-SD / GF256	139,-
V7100 Magic Pure	32-SD / GF2 MX-200	169,-
V7100/T Magic +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	199,-
V7100 Pure	32-SD / GF2 MX	199,-
V7100 DVI	32-SD / GF2 MX	239,-
V7100/T +TV-out	32-SD / GF2 MX	219,-
V7100 2V1D	32-SD / GF2 MX	249,-
V7100 Pro Pure	32-SD / GF2 MX-400	219,-
V7100 Pro Pure	64-SD / GF2 MX-400	259,-
V7100 Pro/T +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	239,-
V7100 Pro/T +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	289,-
V7100 Del. Combo +TV-Tuner	32-SD / GF2 MX	389,-
V7700 Pure	32-DD / GF2 GTS	299,-
V7700/T +TV-out	32-DD / GF2 GTS	329,-
V7700/T +TV-out	64-DD / GF2 GTS	429,-
V7700 Deluxe +TV-out	32-DD / GF2 GTS	379,-
V7700 Deluxe TV +TV-Tuner	32-DD / GF2 GTS	519,-
V7700 Pro Pure	64-DD / GF2 Pro	409,-
V7700 Pro/T +TV-out	64-DD / GF2 Pro	439,-
V7700 Pro Deluxe +TV-out	64-DD / GF2 Pro	499,-
V7700TI Pure	64-DD / GF2 Ti	419,- L
V7700TI/T +TV-out	64-DD / GF2 Ti	449,- L
V7700TI Deluxe	64-DD / GF2 Ti	519,- L
V8200 Pure	64-DD / GF3	799,-
V8200 Deluxe +TV-out	64-DD / GF3	899,-
V8200T2 Pure	64-DD / GF3 Ti 200	619,- L
V8200T2 Deluxe	64-DD / GF3 Ti 200	699,- L
V8200T5 Pure	64-DD / GF3 Ti 500	999,- L
V8200T5 Deluxe	64-DD / GF3 Ti 500	1.099,- L

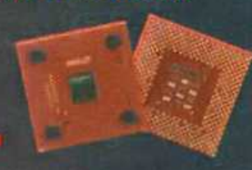
ELSA	MB / Chip	DM
Erazor III LT bulk	32-SD / TNT2 M64	129,-
Gladiac MX LE bulk	32-SD / GF2 MX	169,-
Gladiac 311 bulk	32-SD / GF2 MX-200	159,-
Gladiac 511TV-OUT bulk	64-SD / GF2 MX-400	219,-
Gladiac 511TV-OUT retail	64-SD / GF2 MX-400	249,-
Gladiac 511DVI bulk	32-SD / GF2 MX-400	259,-
Gladiac 511TWIN retail	32-SD / GF2 MX-400	269,-
Gladiac 920 retail +TV-out	64-DD / GF3	899,-
Synergy2000	32-SD / Q2 EX	529,-
Synergy III bulk	32-SD / Q2 MXR	879,-
Synergy III retail	32-SD / Q2 MXR	929,-
GLoria III	64-DD / Q2 Pro	2.099,-
3D Brille Revelator Kabel		29,-
3D Brille Revelator Infrarot		49,-

HERCULES	MB / Chip	DM
3D Prophet 4000XT bulk	32-SD / Kyro	139,-
3D Prophet 4000XT +TV-out	64-SD / Kyro	229,-
3D Prophet 4500	32-SD / Kyro II	229,-
3D Prophet 4500	64-SD / Kyro II	299,-
3D Prophet II MX-400 bulk	32-SD / GF2 MX-400	169,-
3D Prophet II MX-400 retail	32-SD / GF2 MX-400	199,-
3D Prophet II Titan. +TV	64-DD / GF2 Ti	459,-
3D Prophet III	64-DD / GF3	949,-
3D Prophet III Titan. 200 +TV	64-DD / GF3 Ti 200	669,-
3D Prophet III Titan. 500 +TV	64-DD / GF3 Ti 500	999,-

Athlon™ XP 1800+

1,53 GHz AMD CPU

Sockel A, 133 MHz DDR Bustakt



599,-

ASUS A7A266

Sockel A Mainboard

ALi MAGiK 1, 5x PCI, 6x USB, 2x U-100, ATX



309,-

SPARKLE	MB / Chip	DM
SP6326	8-SD / SiS6326	49,-
SP397	16-SD / Savage 4 Pro	64,-
SP5200LT	16-SD / Vanta LT	69,-
SP5200	16-SD / Vanta	79,-
SP5300	32-SD / TNT2 M64	99,-
SP5300T +TV-out	32-SD / TNT2 M64	119,-
SP6800M2	32-SD / GF2 MX-200	129,-
SP6800M2	64-SD / GF2 MX-200	149,-
SP6800M2T +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	149,-
SP6800M2T +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	169,-
SP6800T TwinView +TV-out	32-SD / GF2 MX	189,-
SP6800M4 (5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	169,-
SP6800M4T +TV-out (5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	189,-
SP6600 Pro	32-DD / GF2 Pro	239,-
SP6900 DVI	64-DD / GF2 Ultra	549,-
SP6900 DVI +TV-out	64-DD / GF2 Ultra	579,-
SP7000 DVI +TV-out	64-DD / GF3	769,-
GF2Ti	64-DD / GF2 Ti	a.A.

MATROX	MB / Chip	DM
Millennium G450 DH bulk	32-DD / G450	249,-
Millennium G550 DH bulk	32-DD / G550	279,-
Millennium G550 DH +DVI b.	32-DD / G550	299,-
Marvel G450 eTV DH bulk	32-DD / G450	529,-

GAINWARD	MB / Chip	DM
CE TNT2 M64	32-SD / TNT2/M64	99,-
CE GF2 MX64	32-SD / GF2 MX-200	139,-
CE GF2 MX64 +TV-out	64-SD / GF2 MX-200	199,-
CE GF2 MX GS	32-SD / GF2 MX	199,-
CE GF2 MX-400 GS (3,5 ns)	32-SD / GF2 MX-400	329,-
CE GF2 MX +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	239,-
CE GF2 MX GS +TV-out	32-SD / GF2 MX-400	249,-
CE GF2 MX Jumbo +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	249,-
CE GF2 MX Jumbo GS +TV	64-SD / GF2 MX-400	279,-
CE GF2 MX TwinView GS +TV	32-SD / GF2 MX-400	289,-
CE GF2 MX TwinView VIVO	32-SD / GF2 MX-400	299,-
CE GF2 Pro/450 GS +TV-out	64-DD / GF2 Pro	399,-
CE GeForce3 PowerPack!!! +TV	64-DD / GF3	869,-
CE GeForce3 PowerPack!!! GS	64-DD / GF3	899,-

MSI	MB / Chip	DM
MX200 Pro-T32S +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	149,-
MX400 Pro-TC64S +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	199,-
MX400 Pro-VT32S Video-in/out	32-SD / GF2 MX-400	229,-
G2Pro Plus-T64D +TV-out	64-DD / GF2 Pro	319,-
G3Pro-VT64D +TV-out	64-DD / GF3	779,-
G3Ti200 Pro-VD	64-DD / GF3 Ti 200	629,-
G3Ti500 Pro-VD	64-DD / GF3 Ti 500	979,-

ABIT	MB / Chip	DM
Siluro GF2 MX200	32-SD / GF2 MX-200	139,-
Siluro GF2 T200 +TV-out	32-SD / GF2 MX-200	149,-
Siluro GF2 MX400	64-SD / GF2 MX-400	199,-
Siluro GF2 T400 +TV-out	64-SD / GF2 MX-400	219,-
Siluro GF3 ViVo	64-DD / GF3	919,-

PC-GEHÄUSE

PC-Gehäuse			DM
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	250 W	99,-
HOME-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	139,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	250 W	129,-
HOME-LINE Big-Tower	ATX	300 W	179,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	159,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	250 W	199,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	239,-
AVANCE Desktop	ATX	250 W	159,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	250 W	139,-
AVANCE Midi-Tower	ATX	300 W	169,-
Midi-Tower i-Blau o. i-Grün	ATX	250 W	129,-
Midi-Tower A-325	ATX	250 W	119,-
Midi-Tower A-330	ATX	300 W	139,-
COOLERMASTER ATC-200-MX komplett aus gebürstetem Aluminium			659,-

Netzteile			DM
ENHANCE für Pentium® 4	460 W	ATX	259,-
ENHANCE für Dual-Athlon	460 W	ATX	319,-
ENHANCE UltraQuiet	250 W	ATX	119,-
ENHANCE	300 W	ATX	119,-
ENHANCE UltraQuiet	300 W	ATX	149,-
ENHANCE für Pentium® 4	300 W	ATX	169,-
NMB für TYAN Dual-Athlon	460 W	ATX	349,-



L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MAINBOARDS

ASUS	Sockel/Chip	RAM	DM
CUA +Sound+VGA	FCPGA-TNT2	2/4/6	239,-
CUV4X-C	FCPGA-133A	2-7	209,-
CUV4X-E +U-100	FCPGA-133A	2-7	219,-
CUV4X-D Dual	FCPGA-133A	2-7	359,-
TUV4X	FCPGA2-133T	2-7	219,-
CUV266	FCPGA-266	9	269,-
CUV266-D Dual	FCPGA-266	9	459,-
CUSL2-LS +VGA+LAN+U160	FCPGA-815E	4/6	749,-
TUSL2 +Sound+VGA+RAID	FCPGA2-815E	4/6	369,-
TUSL2-M (µATX) +Snd+VGA	FCPGA2-815E	4/6	339,-
TUSL2-C	FCPGA2-815EP	4/6	259,-
TUA266	FCPGA2-Pro5	4/6/9	239,-
CUR-DLS Dual+VGA+LAN+U160	FCPGA-3LE	5/7	1.399,-
CUPLE-VM (µATX) +Snd+VGA	FCPGA-PLE133	4/6	159,-
CUSI-M (µATX) +VGA+LAN	FCPGA-630E	4-7	199,-
A7V-E	SoA-KT133	4/6	199,-
A7V133-C	SoA-KT133A	4/6	249,-
A7V133 +RAID	SoA-KT133A	4/6	289,-
A7VL-VM (µATX) +Sound+VGA	SoA-KL133	4/6	209,-
A7S-VM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730	4/6	239,-
A7A266	SoA-Mag1	4/6/9	309,-
A7A266-E	SoA-Mag1	4/6/9	379,- L
A7M266	SoA-761	9	399,-
A7V266	SoA-KT266	9	369,-
A7V266-E +Sound	SoA-KT266A	9	419,-
P4T	So423-850	8	449,-
P4T-F	So423-850	8	399,-
P4T-M (µATX) +Sound+LAN	So423-850	8	489,-
P4B +Sound	So478-845	4-7	419,-
P4B-M (µATX) +Sound	So478-845	4-7	429,-
P4T-E +Sound	So478-850	8	499,- L

ABIT	Sockel/Chip	RAM	DM
ST6 +Sound	FCPGA2-815EP	4/6	249,-
ST6-RAID +Sound+RAID	FCPGA2-815EP	4/6	289,-
KT7E	SoA-KT133	4/6	219,-
KT7A	SoA-KT133A	4/6	269,-
KG7	SoA-761	9	359,-
KG7-RAID +RAID	SoA-761	9	419,-
BW7 +Sound	So423-845	4-7	369,-
TH7 RAID +Sound+RAID	So423-850	8	449,-
BL7 +Sound	So478-845	4-7	379,-
TH7II +Sound	So478-850	8	469,-

ENMIC	Sockel/Chip	RAM	DM
8TAX2+ +Sound	SoA-KT133A	4/6	219,-
8TCX+ +Sound	SoA-KT266	9	319,-
8KAX+ Pro +Sound+RAID	SoA-761	9	399,-

ELITEGROUP	Sockel/Chip	RAM	DM
P6VXA +Sound	FCPGA-133A	2-7	159,-
P6VXAT +Sound	FCPGA2-133T	2-7	169,-
K7VZA 3.0 +Sound	SoA-KT133A	4/6	179,- L
K7AMA +LAN+Sound	SoA-1645	4/6/9	199,-
K7S5A +Sound	SoA-735	4/6/9	179,-
K7SEM (µATX) +Snd+VGA+LAN	SoA-730S	4/6	199,-
K7VTA3 +Sound	SoA-KT266	4/6	209,-
P4VXAS +Sound	So423-P4X266	9	259,-
P4IBMS (µATX) +Sound+LAN	So478-845	4-7	319,-

GIGABYTE	Sockel/Chip	RAM	DM
GA-6VXC7-4X-P	FCPGA-133A	2-7	189,-
GA-6VTXE	FCPGA2-133T	2-7	199,-
GA-6OX	FCPGA-815EP	4/6	219,-
GA-6OXET-C +Sound	FCPGA2-815EP	4/6	239,-
GA-6RX +RAID	FCPGA-266	9	279,-
GA-7IXEH	SoA-KT133E	4/6	169,-
GA-7ZX-H +Sound	SoA-KT133A	4/6	219,-
GA-7ZXR Rev. 3.0 +Snd+RAID	SoA-KT133A	4/6	299,-
GA-7DX +Sound	SoA-761	9	309,-
GA-7DXR +Sound+RAID	SoA-761	9	349,-
GA-8IDX +Sound	So478-845	4-7	359,-

MSI	Sockel/Chip	RAM	DM
694T Pro Rev. 5 +Sound	FCPGA2-133T	2-7	219,-
694D Pro2-R Dual+RAID	FCPGA-133A	4-7	299,-
Pro266 Master	FCPGA-266	4/6/9	279,-
815EPT Pro +Sound	FCPGA2-815EP	4/6	229,-
MS-6378 (µATX)+Snd+VGA+LAN	SoA-KLE133	4/6	199,-
K7T Turbo +Sound	SoA-KT133A	4/6	249,-
K7T Turbo2 +Sound	SoA-KT133A	4/6	269,- L
K7T266 Pro	SoA-KT266	9	329,-
K7T266 Pro2-RU +Sound+RAID	SoA-KT266A	9	429,-
K7C12 Pro +Sound+VGA	SoA-nForce	9	459,-
K7 Master +Sound	SoA-761	9	319,-
845 Pro +Sound	So423-845	4-7	379,-
850 Pro2 +Sound	So423-850	8	419,-
845 Pro2 +Sound	So478-845	4-7	399,-
845 Pro2-R +Sound+RAID	So478-845	4-7	429,-
845 Pro4 +Sound	So478-845	4-7	409,-
845 Pro4-L +Sound	So478-845	4-7	439,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
1) PS/2 (FP oder EDO) 2) DIMM PC66 3) DIMM PC66 ECC
4) DIMM PC100 5) DIMM PC100 ECC 6) DIMM PC133
7) DIMM PC133 ECC 8) RIMM PC800 9) DIMM PC266

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

INTEL			normal	in-a-box
Pentium® MMX™ (So7)		233 MHz	129,-	
Celeron® (FCPGA)	100	800 MHz	139,-	159,-
Celeron® (FCPGA)	100	850 MHz	159,-	179,-
Celeron® (FCPGA)	100	900 MHz	179,-	199,-
Celeron® (FCPGA)	100	950 MHz	209,-	229,-
Celeron® (FCPGA)	100	1,0 GHz	219,-	239,- L
Celeron® (FCPGA)	100	1,1 GHz	289,-	309,-
Pentium® III (Slot1)				a.A.
P III (FCPGA)	133	933 MHz	469,-	499,-
P III (FCPGA)	100	1,0 GHz	459,-	
P III (FCPGA)	133	1,0 GHz	539,-	569,-
P III (FCPGA)	100	1,1 GHz	499,-	
P III (FCPGA2) 512	133	1,13 GHz		799,-
P III (FCPGA2)	133	1,2 GHz		829,-
Pentium® 4 (So423/So478)		1,5 GHz		409,-
Pentium® 4 (So423/So478)		1,6 GHz		489,-
Pentium® 4 (So423/So478)		1,7 GHz		579,-
Pentium® 4 (So423/So478)		1,8 GHz		749,-
Pentium® 4 (So423/So478)		1,9 GHz		1.099,-
Pentium® 4 (So423/So478)		2,0 GHz		1.599,-

AMD			normal	boxed
K6®-2 3DNow!™ (So7)		500 MHz	119,-	139,-
Duron™ (SoA)		800 MHz	129,-	149,-
Duron™ (SoA)		850 MHz	139,-	159,-
Duron™ (SoA)		900 MHz	159,-	179,-
Duron™ (SoA)		1,0 GHz	219,-	239,-
Athlon™ TB (SoA)	100	900 MHz	169,-	199,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,0 GHz	239,-	269,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,0 GHz	239,-	269,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,2 GHz	269,-	299,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,2 GHz	279,-	309,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,3 GHz	299,-	329,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,33 GHz	299,-	329,-
Athlon™ TB (SoA)	100	1,4 GHz	329,-	379,-
Athlon™ TB (SoA)	133	1,4 GHz	309,-	359,-
Athlon™ MP (SoA) für Multiprozessor-Systeme	133	1,2 GHz	499,-	549,-
Athlon™ XP PR1500+		1,33 GHz	349,-	379,-
Athlon™ XP PR1600+		1,4 GHz	429,-	459,-
Athlon™ XP PR1700+		1,46 GHz	499,-	529,-
Athlon™ XP PR1800+		1,53 GHz	599,-	629,-

Lüfter	DM
für Sockel 7	19,-
AKASA Silver Mountain bis 1,5 GHz	109,-
KANIE Hedgehog 294M bis 1,5 GHz	129,-
PAPST Athlon™ SoA bis 1,4 GHz	a.A.
ALPHA PAL 6035 Power bis 1,4 GHz	84,-
ALPHA PAL 6035 Silent bis 1,2 GHz	84,-
ALPHA PAL 6035 Delta bis 1,4 GHz	109,-
COOLERMASTER FCPGA	ab 39,-
COOLERMASTER SoA	ab 29,-
COOLERMASTER So423	ab 59,-
COOLERMASTER So478	a.A.
GLOBALWIN FOP38 bis 1,4 GHz	74,-
GLOBALWIN WBK68 bis 1,4 GHz	74,-
GLOBALWIN WBK38 bis 1,4 GHz	79,-
GLOBALWIN CAK38 bis 1,5 GHz	139,-
SWIFTECH MCX370 bis 1,5 GHz	149,-
SWIFTECH MC462 bis 1,5 GHz	199,-
THERMALTAKE Golden Orb FCPGA bis 1,2 GHz	69,-
THERMALTAKE Chrome Orb SoA bis 1,3 GHz	39,-
THERMALTAKE Mini Super Orb SoA bis 1,5 GHz	79,-
ZALMAN CNPS 5001-Al bis 1,5 GHz	129,-
ZALMAN CNPS 5001-Cu bis 1,5 GHz	139,-

SAMSUNG original					DM
DIMM	128 MB	DDR	PC266	184 Pin	54,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	184 Pin	114,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	129,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800	184 Pin	259,-

INFINEON original					DM
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	49,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	94,-
DIMM	128 MB	SDRAM	PC133	CL3	44,-
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	CL3	84,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	CL3	169,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	119,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	Registered	329,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC800		139,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC800		269,-

KINGSTON ValueRAM ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme	Adresse	Shopzeiten
	Philipp-Reis-Straße 2-3 35440 Linden	Montag-Freitag 10-20 Uhr Samstag 9-15 Uhr

SOUND & MULTIMEDIA

Soundkarten

CREATIVE	Typ	DM
Sound Blaster 128 bulk	PCI	49,-
SB 4.1 Digital retail	PCI	79,-
SB Live! Player 1024 bulk	PCI	99,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	109,-
SB Live! Platinum 5.1 retail	PCI	499,-
SB Audigy Player retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	589,-
SB Surround 5.1 retail	PCI	439,-

HOONTECH	Typ	DM
ST Digital XG Gold	PCI	139,-
ST I-Phone XG	PCI	159,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	399,-
ST Audio DSP24 MK2	PCI	549,-
ST Audio DSP2000	PCI	819,-

VIDEOLOGIC	Typ	DM
Sonic Vortex 2 bulk	PCI	159,-
Sonic Vortex 2 retail	PCI	179,-
Sonic Fury bulk	PCI	159,-
Sonic Fury retail	PCI	199,-

TERRATEC	Typ	DM
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	199,-
Soundsystem 128i	PCI	49,-
Soundsystem 512i	PCI	89,-
Soundsystem DMX	PCI	249,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	119,-
Soundsystem EWX24/96	PCI	349,-
Audiosystem EWS64 L	ISA	529,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	879,-

Lautsprecher

CREATIVE	DM
SBS35	39,-
SoundWorks 320	99,-
SoundWorks Digital	179,-
FourPointSurround 1000	119,-
FourPointSurround 1600	159,-
DeskTop Theatre 5.1 DTT2200	289,-
DeskTop Theatre 5.1 DTT2500 Digital	379,-
PlayWorks PS2000 Digital	429,-
PlayWorks DTT3500 Digital	779,-

LOGITECH	DM
SoundMan S-20	109,-
SoundMan SR-30	149,-
SoundM an Xtrusio DSR-100	329,-

Lautsprecher

TEAC	DM
PM-80	29,-
PM-140	49,-
PM-260	69,-
PM-500B Sat./Subw.-System	129,-
PM-2000 Home Theatre System	599,-

VIDEOLOGIC	DM
Sirocco Spirit	409,-
Sirocco Crossfire 3D	759,-
Sirocco Pro	1.699,-
DigiTheatre LC Silber	419,-
DigiTheatre 5.1	699,-
DigiTheatre Silber	749,-
DigiTheatre DTS	1.199,-

Multimedia

MP3-Player		DM
ARCHOS Jukebox 6000		619,-
ARCHOS Jukebox Recorder		749,-
CREATIVE Nomad IIc	32 MB	379,-
CREATIVE D.A.P Jukebox	6 GB HDD	699,-
MEDIENCOM MP3-D-Jay Portable		219,-
MEDIENCOM Moveman ID-3		279,-
MEDIENCOM Moveman ID-3 Mini		299,-
MICROBOSS MP3 Pocket		99,-
MICROBOSS MP3 Salsa		249,-
SONICBLUE Rio Volt CD-/MP3-Player		449,-
TERRATEC M3Po go CD-/MP3-Player		419,-
TERRATEC M3Po CD-/MP3-Player		819,-

Webcams		DM
CREATIVE WebCam	USB	99,-
CREATIVE WebCam Plus	USB	129,-
CREATIVE WebCam Go Plus	USB	329,-
CREATIVE PC-Cam 300	USB	369,-
LOGITECH QuickCam Express	USB	79,-
LOGITECH QuickCam Express +Heads.	USB	99,-
LOGITECH QuickCam Web	USB	129,-
LOGITECH QuickCam Pro 3000	USB	189,-
LOGITECH QuickCam Traveller	USB	339,-
LOGITECH KlickSmart 310	USB	199,- L
LOGITECH KlickSmart 510	USB	399,- L
PHILIPS ToUcam XS	USB	89,-
PHILIPS ToUcam Fun	USB	129,-
PHILIPS ToUcam Pro	USB	169,-
TERRATEC TerraCam	USB	99,-
TERRATEC TerraCam Pro	USB	139,-

DRUCKER

HP		Format	DM
DeskJet 840C	+USB	A4	179,-
DeskJet 845C	+USB	A4	189,-
DeskJet 930C	+USB	A4	269,-
DeskJet 940C	+USB	A4	289,-
DeskJet 959C	+USB	A4	329,-
DeskJet 960C	+USB	A4	379,-
DeskJet 980Cxi	+USB	A4	499,-
DeskJet 990Cxi	+USB+IrDA	A4	619,-
DeskJet 995C	+USB	A4	899,-
DeskJet 1125C	+USB	A3	649,-
DeskJet 1220C	+USB	A3	779,-
DeskJet 350CBi (portabel)	+IrDA	A4	569,-
PSC 500 (Sc./Ko.)		A4	429,-
PSC 750 (Sc./Ko.)	+USB	A4	569,-
OfficeJet G55 (Sc./Ko.)	+USB	A4	799,-
OfficeJet K80 (Sc./Ko./Fax)	+USB	A4	749,-
OfficeJet V40 (Sc./Ko./Fax)	USB	A4	649,-
PhotoSmart P1215	+USB+IrDA	A4	619,-

EPSON		Format	DM
Stylus Color 20UX	USB	A4	149,-
Stylus Color 40UX	+USB	A4	159,-
Stylus Color 60	+USB	A4	249,-
Stylus Color 70	+USB	A4	399,-
Stylus Color 580	USB	A4	99,-
Stylus Color 685	+USB	A4	179,-
Stylus Color 880	+USB	A4	269,-
Stylus Color 980	+USB	A4	379,-
Stylus Photo 810	+USB	A4	339,-
Stylus Photo 870	+USB	A4	299,-
Stylus Photo 890	+USB	A4	459,-
Stylus Photo 895	+USB	A4	559,-

LEXMARK		Format	DM
Color Jetprinter Z22	+USB	A4	139,-
Color Jetprinter Z33	+USB	A4	189,-
Color Jetprinter Z43	+USB	A4	229,-
Color Jetprinter Z52	+USB	A4	189,-

SCANNER

MICROTEK		Auflösung	DM
ScanMaker 3700	USB	600x1.200	199,-
ScanMaker 4600	USB	1.200x2.400	299,-
ScanMaker 4700	USB	1.200x2.400	449,-
ScanMaker 5700	USB/FW	1.200x2.400	1.149,-
ScanMaker X12 USL	SCSI/USB	1.200x2.400	599,-

EPSON		Auflösung	DM
Perfection 1240U	USB	1.200x2.400	359,-
Perfection 1240U Photo	USB	1.200x2.400	499,-
Perfection 1250	USB	1.200x2.400	269,-
Perfection 1250 Photo	USB	1.200x2.400	329,-
Perfection 1640SU	USB	1.600x3.200	629,-
Perfection 1640SU Photo	USB	1.600x3.200	749,-
Perfection 1640SU Office	SCSI/USB	1.600x3.200	859,-
Perfection 1650U	USB	1.600x3.200	399,-

UMAX		Auflösung	DM
Astra 2100SU	SCSI/USB	600x1.200	219,-
Astra 2400S	SCSI	600x2.400	779,-
Astra 3400	USB	600x1.200	189,-
Astra 3450	USB	600x1.200	279,-
Astra 5400	USB	1.200x2.400	279,-
Astra 6400 inkl. FW-Karte	FW	600x1.200	429,-

HP		Auflösung	DM
ScanJet 2200C	USB	600x600	179,-
ScanJet 3400C	Par./USB	600x1.200	219,-
ScanJet 4400C	Par./USB	600x1.200	269,-
ScanJet 4470C	Par./USB	600x1.200	359,-
ScanJet 5400C	Par./USB	1.200x2.400	449,-
ScanJet 5470C	Par./USB	1.200x2.400	569,-
ScanJet 7400C	SCSI/USB	2.400x2.400	999,-

NETZWERK

Diverse	Typ	DM
NetCard Combo	ISA	29,-
NetCard Combo	PCI	29,-
NetCard Combo	PCMCIA	69,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	24,-
NetCard 10/100 Mbit/s	Cardbus	99,-
HubCard (4-Port) 100 Mbit/s	PCI	149,-
Starter Kit 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. 5-Port Hub, Kabel	PCI	149,-
Kit 100 Mbit/s 2 Netzwerkkarten inkl. Kabel	PCI	59,-
Kit 100 Mbit/s 4 Netzwerkkarten inkl. 4-Port Switch, Kabel	PCI	259,-
Mobile Kit 100 Mbit/s 1 Netzwerkkarte inkl. AutoReel-Kabel	PCMCIA	129,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	119,-

D-LINK	Typ	DM
DE-528CT Combo	PCI	39,-
DFE-530TX 10/100 Mbit/s	PCI	49,-
DFE-550TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
DFE-660TX 10/100 Mbit/s	CardBus	179,-

ADVANCE iFIRE

FireWire-/USB-Gehäuse

für 2,5"-Festplatten, unterstützt FireWire oder USB, Hot Swapping



249,-

3COM	Typ	DM
3CSOHO100-TX 10/100 Mbit/s	PCI	89,-
3C905C-TX 10/100 Mbit/s	PCI	109,-
3C905CX-TX 10/100 Mbit/s	PCI	99,-
3C900B-Combo	PCI	159,-
3C563D +Modem	PCMCIA	119,-
3CXSH572BT 10/100 Mbit/s	PCMCIA	199,-
3C460B 10/100 Mbit/s	USB	119,-
3CXFEM656C	CardBus	329,-

Hubs		10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port		49,-	79,-	129,-
8-Port		69,-	109,-	169,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten			419,-
16-Port		129,-	399,-	329,-
24-Port		199,-		
8-Port	D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			109,-
5-Port	D-LINK DFE-905DX			169,-
8-Port	D-LINK DE-809TC (10 Mbit)			109,-
8-Port	D-LINK DFE-908DX			249,-
16-Port	D-LINK DFE-916DX			469,-

Switches		10/100 Mbit/s
5-Port	Mini	139,-
8-Port	Mini	179,-
8-Port	+ 8 Netzwerkkarten	449,-
16-Port		399,-
24-Port		899,-
5-Port	3COM 3C16790-ME	269,-
8-Port	3COM 3C16791-ME	329,-
12-Port	3COM 3C16981-ME	1.699,-
5-Port	D-LINK DES-1005D	189,-
8-Port	D-LINK DES-1008D	269,-
16-Port	D-LINK DES-1016D	549,-
24-Port	D-LINK DES-1024 (19")	1.549,-

ISDN & MODEM

ELSA	Typ	Art	DM
MicroLink 56K Softmodem	PCI	analog	69,-
MicroLink 56K	PCI	analog	99,-
MicroLink 56K Fun	USB	analog	129,-
MicroLink 56K Fun II	seriell	analog	129,-
MicroLink 56K MC Internet	PCMCIA	analog	139,-
MicroLink 56K Industrie	seriell	analog	399,-
MicroLink ISDN	PCI	ISDN	129,-
MicroLink ISDN Connect	USB	ISDN	159,-
MicroLink ISDN	USB	ISDN	179,-
MicroLink ISDN Internet	seriell	ISDN	189,-
MicroLink ISDN Office	ser./USB	ISDN	479,-
ISDN 4U Router inkl. 4-Port-Hub	RJ-45	ISDN	369,-

OLITEC	Typ	Art	DM
V92 Ready	PCI	analog	79,-
SelfMemory 2000	seriell	analog	199,-
SmartMemory	seriell	analog	229,-
SpeedCom 2000	seriell	analog	139,-
Universal SelfMemory Pro	USB	analog	229,-
WaveMemory schnurloses DECT-Modem	seriell	analog	449,-

AVM	Typ	Art	DM
Fritz!Card PnP	ISA	ISDN	139,-
Fritz!Card PCMCIA	PCMCIA	ISDN	389,-
Fritz!Card v2.0	PCI	ISDN	144,-
Fritz!Card USB v2.0	USB	ISDN	159,-
Fritz!X	seriell	ISDN	269,-
Fritz!X v3.0	seriell	ISDN	299,-
Fritz!X USB	USB	ISDN	289,-
Fritz!X USB v2.0	USB	ISDN	299,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	589,-
C2	PCI	ISDN	1.049,-
C4	PCI	ISDN	2.099,-

Diverse	Typ	Art	DM
56K Voice Modem	PCI	analog	49,-
56K Voice Modem	USB	analog	79,-
56K Voice Modem	PCMCIA	analog	119,-
ACER 56 Surf III	seriell	analog	119,-
ACER ISDN P10	PCI	ISDN	99,-
IP-LINX MB-400S DSL-Router	RJ-45	ADSL	319,-
IP-LINX MB-401S DSL-Router	RJ-45	ADSL	349,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		99,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		119,-
2993	FireWire	PCI		89,-
2992	FireWire	CardBus		199,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200-A (RAID)	U-100	PCI		249,-
2400-A (RAID)	U-100	PCI		899,-
USB2connect	USB2.0	PCI		199,-
FireConnect 4300	FireWire	PCI		219,-

ORANGEMICRO		Typ	Single	Kit
OrangeUSB 2.0	USB2.0	PCI		189,-
OrangeUSB 2.0	USB2.0	CardBus		289,-
OrangeLink	FireWire	PCI		219,-
OrangeLink	FireWire	CardBus		269,-
OrangeLink+	FW/USB	PCI		369,-
OrangeLink+	FW/USB2.0	PCI		349,-
OrangeLink+	FW/U2W	PCI		519,-
USB2.0-Hub		5-Port		209,-
FireWire-Repeater		2-Port		139,-
FireWire-Hub		6-Port		269,-

DAWICONTROL		Typ	Single	Kit
DC-100 (RAID)	U-100	PCI		119,-
DC-1394	FireWire	PCI		129,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100	U-100	PCI	89,-	109,-
FastTrak66 (RAID)	U-66	PCI	79,-	
FastTrak100TX2 (RAID)	U-100	PCI	219,-	249,-

PROMISE Ultra100

U100-Controller

100 MB/S Datendurchsatz, PCI, Kit



109,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND GMBH

CD & DVD

Intern Boxed +20,-

DVD-ROM ATAPI		bulk	retail
8/24x	SLIMLINE intern für Notebooks	369,-	
8/24x	TOSHIBA SD-C2502 intern für Notebooks	449,-	
8/32x	BTC BDV 108A	99,-	
8/40x	ASUS DVD-E608		119,-
10/40x	AFREEY		119,-
12/40x	CREATIVE PC-DVD Encore inkl. DXR3-Decoder und Fernbedienung		299,-
12/40x	BTC BDV 212B	119,-	
12/40x	NEC DV-5700	139,-	149,- L
12/40x	SAMSUNG SD-612	149,-	
16/40x	ACER DVP-1640A		209,-
16/40x	PIONEER DVD-116	179,- L	
16/40x	PIONEER DVD-106S	189,- L	
16/40x	PIONEER DVD-A06SW	229,- L	
16/40x	SONY DDU1621	169,-	199,- L
16/48x	AOPEN DVD-1648pro		199,- L
16/48x	ASUS DVD-E613		a.A.
16/48x	LG DRD-8160B	169,-	179,-
16/48x	LITE ON LTD-163	169,- L	179,- L
16/48x	NEC DV-5800	169,-	179,- L
16/48x	SAMSUNG SD-616	149,- L	169,- L
16/48x	TOSHIBA SD-M1502	169,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	179,-	189,-

DVD-FILME AB LAGER LIEFERBAR!
Das komplette Programm mit über 1.100 Filmen finden Sie unter www.alternate.de oder rufen Sie uns an.

CD-ROM ATAPI		bulk	retail
24x	SLIMLINE intern für Notebooks	199,-	
40x	TEAC CD540E	114,-	139,-
48x	BTC BCD-F520A	69,-	
48x	MITSUMI FX4830	84,-	99,-
52x	AOPEN CD-952E	74,-	79,-
52x	ASUS CDS520		109,-
52x	BTC BCD-F560A	79,-	
52x	LG CRD-8520B	79,-	89,-
52x	LITE ON LTN526	79,-	89,-
52x	NEC CDR-3002	89,-	
52x	SAMSUNG SC-152	79,-	
56x	ACER CD-656A	89,-	94,-

PLEXTOR PX-W2410TA
10/24/40x CD-RW
ATAPI, BURN-Proof, bulk



399,-

CD-RECORDER

Intern Boxed +20,-

CD-RW ATAPI		DM
4/ 8/ 32x	MITSUMI CR4805 retail	219,-
4/ 8/ 32x	PHILIPS CDD4801 OEM bulk	159,-
8/ 12/ 32x	LG CED-8120 bulk	199,-
8/ 12/ 32x	LG CED-8120 retail	219,-
8/ 12/ 32x	PHILIPS PCRW1208 bulk	179,-
8/ 12/ 32x	PHILIPS PCRW1208 Kit	199,-
8/ 12/ 32x	SONY CRX200E-RP Kit	599,-
8/ 12/ 32x	TRAXDATA CDW-12832 bulk	199,-
8/ 12/ 32x	TRAXDATA CDW-12832 Kit	219,-
8/ 16/ 40x	MITSUMI CR4808 bulk	249,-
8/ 16/ 40x	MITSUMI CR4808 retail	259,-
10/ 12/ 32x	ASUS CRW-1210R	a.A.
10/ 12/ 32x	NEC NR7700 bulk	189,-
10/ 12/ 32x	NEC NR7700 retail	229,-
10/ 16/ 32x	RICOH MP7163A-SK retail	239,-
10/ 16/ 32x	RICOH MP7163A-DP Kit	249,-
10/ 16/ 32x	SAMSUNG SW-216B bulk	229,-
10/ 16/ 32x	SAMSUNG SW-216BR retail	249,-
10/ 16/ 40x	ACER CRW1610A retail	269,-
10/ 16/ 40x	HP CDW cd16ri retail	319,-
10/ 16/ 40x	LG GCE-8160 bulk	229,-
10/ 16/ 40x	LG GCE-8160 retail	249,-
10/ 16/ 40x	LITE ON LTR16101B bulk	209,-
10/ 16/ 40x	LITE ON LTR16101B retail	229,-
10/ 16/ 40x	MEMOREX SixteenMAXX	249,-
10/ 16/ 40x	NEC NR7800A bulk	229,-
10/ 16/ 40x	NEC NR7800A retail	259,-
10/ 16/ 40x	PHILIPS PCRW1610 bulk	219,-
10/ 16/ 40x	PHILIPS PCRW1610 retail	249,-
10/ 16/ 40x	PLEXTOR PX-W1610TA bulk	339,-
10/ 16/ 40x	PLEXTOR PX-W1610TA retail	369,-
10/ 16/ 40x	SONY CRX-168B-RP retail	289,-
10/ 16/ 40x	TDK Cyclone retail	339,-
10/ 16/ 40x	TEAC CDW516E bulk	269,-
10/ 16/ 40x	TEAC CDW516EK retail	299,-
10/ 16/ 40x	TRAXDATA CDW-161040 bulk	229,-
10/ 16/ 40x	TRAXDATA CDW-161040 Kit	249,-
10/ 20/ 40x	ACER CRW2010A bulk	259,-
10/ 20/ 40x	ACER CRW2010A retail	289,-
10/ 20/ 40x	AOPEN CRW-2040 Kit	269,-
10/ 20/ 40x	PHILIPS PCRW2010 bulk	a.A. L
10/ 20/ 40x	PHILIPS PCRW2010 retail	419,-
10/ 20/ 40x	RICOH MP7200A bulk	289,-
10/ 20/ 40x	RICOH MP7200A-DP Kit	319,-
10/ 20/ 40x	YAMAHA CRW2200E bulk	369,-
10/ 20/ 40x	YAMAHA CRW2200E Kit	399,-
10/ 24/ 40x	ASUS CRW-2410S	a.A.
10/ 24/ 40x	HP CDW cd24ri retail	499,-
10/ 24/ 40x	LITE ON LTR24102B Kit	309,-
10/ 24/ 40x	MEMOREX 24MAXX1040 retail	349,-
10/ 24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410TA bulk	399,-
10/ 24/ 40x	PLEXTOR PX-W2410TA retail	429,-
10/ 24/ 40x	TDK Cyclone retail	399,-
10/ 24/ 40x	TRAXDATA CDW-241040 bulk	299,-
10/ 24/ 40x	TRAXDATA CDW-241040 Kit	329,-

CD-RW+DVD ATAPI		DM
8/ 8/32/ 8x	TOSHIBA SD-R1102 retail	399,-
10/12/32/ 8x	HP CDW9900ci retail	649,- L
10/12/32/ 8x	RICOH MP9120A-DP Kit	469,-
10/20/40/12x	RICOH MP9200A-DP Kit	569,-

CD-RW USB		DM
4/ 4/ 6x	IOMEGA ZipCD retail	419,-
4/ 4/ 6x	IOMEGA Predator retail	529,-
4/ 4/ 6x	SONY CRX10U-RP Kit	899,-
4/ 6/ 24x •	ACER 6424MU retail	569,-
8/ 8/ 24x	PLEXTOR PX-S88TU retail (USB2.0)	699,-

CD-RW FireWire		DM
4/ 8/ 32x	IOMEGA Predator retail	549,-
8/ 12/ 32x	SONY CRX1600L-RP Kit	729,-
10/ 20/ 40x	YAMAHA CRW-2200IX Kit	689,-

Rohlinge CD-R

ohne Box	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse 16x 700 MB	je	0,99	0,89	0,79

ohne Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
Diverse 16x 700 MB	je	1,19	1,09	0,99

mit Box	ab	10 St.	50 St.	100 St.
FUJI 24x	je	1,49	1,39	1,29
FUJI 24x 700 MB	je	1,59	1,49	1,39
Diverse 16x 700 MB	je	1,49	1,39	1,29
Diverse 20x	je	1,99	1,89	1,79
FUJI Audio 74 Min.	je	2,19	2,09	1,99
FUJI Audio 80 Min.	je	2,29	2,19	2,09

Rohlinge CD-RW

mit Box	ab	1 St.	50 St.	100 St.
Diverse 4x	je	1,69	1,59	1,49
Diverse 4x 700 MB	je	3,49	3,29	3,09
Diverse 10x	je	4,49	4,29	4,09

mit Box	ab	1 St.	20 St.	50 St.
FUJI 4x	je	3,40	3,20	3,-
FUJI 10x	je	4,90	4,70	4,50

Rohlinge DVD

mit Box	ab	1 St.	10 St.	30 St.
DVD-RAM, 2x 2,6 GB	je	54,-	51,-	48,-
DVD-RAM, 2x 4,7 GB	je	109,-	99,-	89,-
DVD-R, 4,7 GB (für Daten)	je	39,-	36,-	33,-
DVD-R, 4,7 GB	je	49,-	44,-	39,-
DVD-RW, 4,7 GB	je	64,-	59,-	54,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 +30,-

SEAGATE		GB	ms/Cache/UPM	DM
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
ST320413A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	209,-
ST320410A	U-100	20,4	10 / 1.024 / 5.400	219,-
ST330620 OEM	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	239,-
ST330620A	U-100	30,6	8 / 2.048 / 7.200	279,-
ST330621A	U-100	30,6	10 / 1.024 / 5.400	229,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	269,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 5.400	229,-
ST340824A	U-100	40,8	9 / 2.048 / 7.200	289,-
ST360021A	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	429,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2.048 / 5.400	319,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2.048 / 5.400	519,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	569,-

FUJITSU		GB	ms/Cache/UPM	DM
MPG3204AT	U-100	20,4	9 / 512 / 5.400	209,-
MPG3204AH	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	229,-
MPG3204AH-F	U-100	20,4	8 / 2.048 / 7.200	229,-
MPG3307AH-F	U-100	30,7	8 / 2.048 / 7.200	289,-
MPG3409AT-F	U-100	40,9	9 / 512 / 5.400	249,-
MPG3409AH-F	U-100	40,9	8 / 2.048 / 7.200	299,-

WD		GB	ms/Cache/UPM	DM
WD100BB	U-100	10,0	9 / 2.048 / 7.200	189,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2.048 / 5.400	199,-
WD200AB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 5.400	209,-
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2.048 / 7.200	219,-
WD300AB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 5.400	219,- L
WD300BB	U-100	30,0	9 / 2.048 / 7.200	239,-
WD400AB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 5.400	239,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2.048 / 7.200	279,-
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 5.400	299,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2.048 / 7.200	369,-
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2.048 / 7.200	479,-
WD1000BB	U-100	100,0	9 /2.048/ / 7.200	649,-

CONNER		GB	ms/Cache/UPM	DM
CT210	U-66	10,2	9 / 512 / 5.400	164,-
CT215	U-66	15,3	9 / 512 / 5.400	179,-
ES3220	U-66	20,0	9 / 512 / 5.400	199,-

SCSI-Festplatten auf Lager Lieferbar. Rufen Sie uns an !

IBM		GB	ms/Cache/UPM	DM
DTLA-307075	U-100	76,8	8 / 2.048 / 7.200	a.A.
IC35L020	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	219,-
IC35L040	U-100	41,1	8 / 2.048 / 7.200	289,-
IC35L060	U-100	61,4	8 / 2.048 / 7.200	379,-

MAXTOR		GB	ms/Cache/UPM	DM
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2.048 / 5.400	199,-
4K040H2	U-100	40,0	12 / 2.048 / 5.400	229,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2.048 / 5.400	309,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2.048 / 5.400	409,-
4W100H6	U-100	100,0	11 / 2.048 / 5.400	659,-
5T020H2	U-100	20,4	9 / 2.048 / 7.200	239,- L
5T030H3	U-100	30,7	9 / 2.048 / 7.200	259,-
5T040H4	U-100	40,9	9 / 2.048 / 7.200	289,-
5T060H6	U-100	61,4	9 / 2.048 / 7.200	389,-
6L040J2	U-133	40,0	9 / 2.048 / 7.200	309,-
6L060J3	U-133	60,0	9 / 2.048 / 7.200	419,-
6L080J4	U-133	80,0	9 / 2.048 / 7.200	499,-
4G120J6	U-133	120,0	12 / 2.048 / 5.400	699,-

QUANTUM		GB	ms/Cache/UPM	DM
Fireball AS	U-100	20,5	8 / 2.048 / 7.200	229,-
Fireball AS	U-100	40,0	8 / 2.048 / 7.200	289,-
Fireball AS	U-100	60,0	8 / 2.048 / 7.200	399,-

WD 60,0 GB IDE
WD 600AB, U100
9 ms, 2.048 KB Cache, 5.400 UPM

299,-

WECHSEL-LAUFWERKE

Intern Boxed +20,-

IOMEGA			intern	extern
PocketZip	PCMCIA	40 MB	129,-*	
Zip 100	AT	100 MB	129,-*	
Zip 100 NG Hostpowered	USB	100 MB		199,-
Zip 100 NG inkl. 3 Medien	USB	100 MB		229,-
Zip 250 bulk	AT	250 MB	209,-	
Zip 250 Kit	AT	250 MB		379,-
Zip 250 Mobility Kit	USB	250 MB		449,-
Jaz Kit	SCSI	2,0 GB	629,-	819,- *

Diverse			intern	extern
NEC Zip	AT	100 MB	109,-	

NEC Zip
100 MB ZIP-Drive
ATAPI, bulk



109,-

FUJITSU MOD			intern	extern
MCF3064AP	AT	640 MB	519,-	
DynaMO AI	AT	640 MB	579,-	
MCF3064SS	SCSI	640 MB	579,-	
DynaMO SF	SCSI/USB	640 MB		699,-
DynaMO FE	FireWire	640 MB		739,-
DynaMO FE	FireWire	1,3 GB		949,-
MCE3130AP	AT	1,3 GB	719,-	
MCD3130SS	SCSI	1,3 GB	749,-	
MCK3130SS	SCSI	1,3 GB	979,-	
DynaMO SF	SCSI	1,3 GB		829,-
DynaMO Video-Kit inkl. FireWire PCI-Karte und ULEAD VideoStudio	FireWire	1,3 GB		999,-

Diverse MOD			intern	extern
OLYMPUS	SCSI	230 MB	139,-	
OLYMPUS inkl. 5 Cartridges	SCSI	230 MB	159,-	
MAXOPTIX T6	SCSI	5,2 GB	3.699,-	

Disketten-Laufwerke			DM
NEC	1,44 MB	Floppy	29,-
SONY	1,44 MB	Floppy	39,-
TEAC	1,44 MB	Floppy	34,-
PANASONIC	240 MB	USB	469,-

formatiert herkömmliche 1,44 MB-Disketten auf 32 MB

* inklusive 1 Medium

STORAGE & ZUBEHÖR

Laufwerksgehäuse		FireWire	USB
EASY-LINE 1x	5,25"		179,-
USB 2.0 1x	5,25"		199,-
FLEXI-LINE 1x	5,25"	239,-	
FLEXI-LINE 1x transparentes Design	5,25"	249,-	
FLEXI-LINE 1x Highspeed-Chip	5,25"	259,-	
ADVANCE iFIRE für 2,5"-Festplatten	Combo für FireWire und USB		249,-

USV		DM
BEST Patriot II 250E	168 W	169,-
BEST Patriot II 425E	285 W	209,-

USB-Zubehör		DM
ADVANCE USB-Link		59,-
ADVANCE USB LAN-Connect		99,-
USB-Hub	5-Port	49,-
USB-Hub	8-Port	79,-

Festplatten-Zubehör		DM
HD-Wechselrahmen mit Lüfter	U-100	49,-
HD-Wechselrahmen PRO	U-100	99,-
HD-Rahmen mit Lüfter	IDE	39,-
PAPST HD-Rahmen mit 2 Lüftern	IDE	59,-
HD-Kühler mit Lüfter		29,-
PAPST HD-Fronteinschub mit 2 Lüftern		59,-

01805-905040**

** DM 0,24/Minute

ALTERNATE GARANTIERT!

FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 0 64 03 - 90 50 70

FESTPLATTEN

[IDE]

		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
FUJITSU				
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	229,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	249,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	289,-
IBM				
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	219,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	279,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	369,-
MAXTOR				
D-MAx+ D740x	**U-133**	40,0 GB	9/2048/7200	279,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	60,0 GB	9/2048/7200	289,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	80,0 GB	9/2048/7200	569,-
D-MAx+ 60	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	CALL
D-MAx+ 60	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	CALL
D-MAx+ 60	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	289,-
D-MAx+ 60	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	399,-
536DX	U-100	100,0 GB	11/2048/5400	669,-
540DX	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	209,-
540DX	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	219,-
540DX	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	319,-
540DX	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	399,-
541DX	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	199,-
SEAGATE				
ST320011A	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	229,-
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	209,-
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	269,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	229,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	8/2048/5400	509,-
ST380021A	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	549,-
WESTERN DIGITAL				
WD200AB	U-100	20,0 GB	9/2048/5400	CALL
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	219,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	229,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	259,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	269,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	289,-
WESTERN DIGITAL				
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	359,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	CALL
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	519,-
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	569,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	679,-

[Ultra-160-SCSI]

		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
IBM				
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	339,-
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	409,-
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	869,-
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	239,-
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	299,-
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	499,-

[USB]

LACIE (EXTERN)			
Festplatte USB 2.0	40,0 GB	5400 UpM	589,-
Festplatte USB 2.0	80,0 GB	5400 UpM	639,-

[FIREWIRE]

LACIE (EXTERN)			
FireWire	20,0 GB	7200 UpM	459,-
FireWire	40,0 GB	7200 UpM	559,-
FireWire	60,0 GB	7200 UpM	699,-
FireWire	80,0 GB	7200 UpM	869,-
FireWire	100,0 GB	5400 UpM	999,-
MAXTOR (EXTERN)			
FireWire	40,0 GB	5400 UpM	649,-
FireWire	60,0 GB	7200 UpM	849,-
FireWire	80,0 GB	5400 UpM	929,-

[PocketDrive]

LACIE (EXTERN MIT USB UND FIREWIRE)			
PocketDrive	10,0 GB	12/512/4200	559,-
PocketDrive	20,0 GB	12/2048/4200	699,-
PocketDrive	30,0 GB	12/2048/4200	899,-
PocketDrive	48,0 GB	12/2048/5400	1.299,-

[MicroDrive]

IBM				
MicroDrive	Travel Kit	340 MB	15/128/4500	479,-
MicroDrive	Travel Kit	1.000 MB	12/128/3600	899,-

[2.5"-IDE]

	mm	Größe	ms/Cache/UpM	Preis
IBM				
DJSA205000	9,5	5,0 GB	12/512/4200	CALL
DJSA210000	9,5	10,0 GB	12/512/5400	219,-
DJSA220000	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	309,-
IC25N006	9,5	6,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N010	9,5	10,0 GB	12/512/4200	269,-
IC25N015	9,5	15,0 GB	12/512/4200	CALL
IC25N020	9,5	20,0 GB	12/2048/4200	349,-
IC25N030	9,5	30,0 GB	12/2048/4200	629,-
IC25T048	12,5	48,0 GB	12/2048/5400	1.129,-
FUJITSU				
MHN-2100AT	9,5	10,0 GB	7/2048/4200	219,-
MHN-2150AT	9,5	15,0 GB	7/2048/4200	289,-
MHN-2200AT	9,5	20,0 GB	7/2048/4200	309,-
MHN-2300AT	12,5	30,0 GB	7/2048/4200	429,-
TOSHIBA				
MK1017GAP	9,5	10,0 GB	13/1024/4200	229,-
MK2017GAP	9,5	20,0 GB	13/1024/4200	309,-
MK3017GAP	9,5	30,0 GB	13/1024/4200	419,-

Tiger's Tool-Box

IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

NEU

MAXTOR Harddisc D-Max+ D740X
40 GB • 9/2048/7200
U-DMA 133

HDI340 € 142,65 **DM 279,-**

19"

BELINEA 106065
96 kHz • TCO99

MON337 € 306,26 **DM 599,-**

EINGABEGERÄTE

Mäuse

LOGITECH		
Tast./Maus iTouch Cordless MouseManWheel		189,-
Cordl. MouseMan Wheel Opt.	PS/2 u. USB	149,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	99,-
Wingman Gaming	PS/2 u. USB	59,-
MouseMan iFeel Optical	USB	119,-
Cordless Desktop Optical		269,-
MICROSOFT		
IntelliMouse	USB o. PS/2	39,-
IntelliMouse Optical	PS/2	89,-
IntelliMouse Explorer	USB o. PS/2	109,-
IntelliMouse Trackball	USB o. PS/2	49,-
WheelMaus Optical	USB u. PS/2	59,-
TEAC Babymaus versch. Farben	USB	19,-
TRUST		
Maus Ami Trackman Dual Scroll		49,-
Maus Ami 2-Tasten	PS/2	9,-
Maus Ami Single Scroll	PS/2	19,-

Tastaturen

CHERRY		
G81-3000	PS/2 o. DIN	59,-
G81-3504	USB	109,-
G81-8308 programmierbar		185,-
G83-6105	PS/2	39,-
G83-6105 franz. oder engl.	PS/2	45,-
G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	59,-
G84-4100	PS/2	99,-
G84-4400 inkl. Trackball	PS/2	199,-
LOGITECH		
iTouch	PS/2 u. USB	79,-
Deluxe Access		45,-
MITSUMI KFK-EA5XT-3	PS/2	19,-

Joysticks

LOGITECH	
WingMan Attack	39,-
WingMan Force 3D	139,-
WingMan Strike Force 3D	189,-
MICROSOFT	
Precision 2	89,-
Force Feedback 2	189,-
TRUST	
Predator EP 300	39,-
Predator QZ 500	69,-

DVD-ROM

[ATAPI]

12/40x Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x NEC DV5700	159,-
16/40x Pioneer 106S	199,-
16/40x Pioneer 115	CALL
16/40x Pioneer 116	CALL
16/40x Toshiba SD-M1502	189,-
16/48x AOpen 1648 bonus	179,-
16/48x LG DRD-8160B	179,-
16/48x LG DRD-8160 Kit	189,-
16/48x LiteOn Kit	189,-
16/48x NEC DV 5800	189,-

[SCSI]

10/40x Pioneer DVD-U05	CALL
10/40x Pioneer DVD-305	CALL
10/40x Toshiba SD-M1401	CALL

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.
Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

16 MB	PS/2 EDO 60ns			59,-
16 MB	PS/2 FP 60ns		Fast Page	79,-
32 MB	PS/2 EDO 60ns			99,-
32 MB	PS/2 FP 60ns		Fast Page	109,-
32 MB	SD-RAM	PC100	OEM	29,-
64 MB	SD-RAM	PC100	OEM	35,-
64 MB	SD-RAM	PC133	OEM	29,-
128 MB	SD-RAM	PC100	OEM	49,-
128 MB	SD-RAM	PC133	OEM	39,-
256 MB	SD-RAM	PC133	OEM	69,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC	OEM	119,-
512 MB	SD-RAM	PC133	OEM	129,-
64 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	45,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	55,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	89,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	119,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	99,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	129,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	169,-
512 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	269,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	299,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	379,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	49,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	89,-
128 MB	DDR-RAM		Kingston	89,-
256 MB	DDR-RAM		Kingston	109,-
512 MB	DDR-RAM		Kingston	499,-

CPU/ PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.

Wir führen alle namhaften Typen.

Intel

Pentium IV 423-PGA	1.400 MHz	in a box	439,-
Pentium IV 423-PGA	1.500 MHz	in a box	459,-
Pentium IV 423-PGA	1.600 MHz	in a box	499,-
Pentium IV 423-PGA	1.700 MHz	in a box	579,-
Pentium IV 478-PGA	1.500 MHz	in a box	409,-
Pentium IV 478-PGA	1.600 MHz	in a box	489,-
Pentium IV 478-PGA	1.700 MHz	in a box	599,-

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	199,-
V7100 Pro Pure AGP	32MB	219,-
V7100 T TV-out	32MB	259,-
V7100 1x DVI	32MB	249,-
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	279,-
V7100 TV Combo Deluxe	32MB	409,-
V7700 Pure	32MB	329,-
V7700 Pure	64MB	519,-
V7700 Deluxe AGP	32MB	429,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	939,-
V8200 Deluxe, TV (GeForce 3)	64MB	969,-
ATI		
Radeon DDR VE AGP Ret.	32MB	219,-
Radeon DDR VIVO Ret.	64MB	479,-
Radeon DDR 7500 AGP	64MB	389,-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	649,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro)	32MB	119,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	16MB	109,-
XPERT 2000 (Rage 128 Pro) TV	32MB	129,-
ELSA		
Gladiac 311 TV-out bulk	32MB	169,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	32MB	239,-
Gladiac 511 TWIN Ret.	32MB	279,-
ELSA		
Gladiac 511 TV-out bulk	64MB	229,-
Gladiac 920 Geforce3	64MB	939,-
Gladiac 921 Geforce3 Titan.500 AGP	64MB	909,-
GAINWARD		
GeForce 2 MX 64	32MB	139,-
GeForce 2 MX Golden Sample	32MB	239,-
GeForce 2 MX Hollywood	32MB	419,-
GeForce 2 MX TwinView TV	32MB	289,-
GeForce 2 MX Twin TV AGP Golden	32MB	269,-
GeForce 2 MX TwinView VIVO TV	32MB	329,-
GeForce 2 Pro 450 Golden	64MB	389,-
GeForce 3 PowerPack AGP/DVI/VIVO	64MB	949,-
GeForce 2 Ti/450TV DDR Golden	64MB	379,-
LEADTEK		
WinFast GeForce2MX Dual Head Pro,TV-out	32MB	299,-
WinFast GeForce2MX SHP, AGP	32MB	229,-
WinFast GeForce2MX MAX TV-out	64MB	319,-
WinFast GeForce2PRO	64MB	399,-
MSI		
MS-8822 GeForce3 AGP	64MB	829,-
MS-8829 MX-200 Pro2 TV-out	32MB	169,-
MS-8831 GeForce2 Pro	32MB	319,-
MS-8837 MX-400 Pro-T64D TV-out	64MB	199,-

NETZWERKKARTEN

D-LINK			
DE-528CT	PCI	10MBit	35,-
DFE-550FX	PCI	100MBit	219,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	49,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	159,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LEVELONE			
LevelOne	ISA	10MBit	39,-
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LevelOne Kit	PCI	10/100MBit	159,-
LevelOne Realtek LAN	PCI	10/100MBit	39,-
LevelOne	PCMCIA	10MBit	95,-
NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 100USB	USB	10/100MBit	119,-
NETEASY			
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
Switch-Netwerkkit 5100	PCI	10/100MBit	299,-
NetPC-Card	PCMCIA	10MBit	99,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-
NET GEAR			
FA312 GR	PCI	10/100MBit	55,-
FA411 GR	PCMCIA	10/100MBit	99,-
FA511 GR	PCMCIA	10/100MBit	139,-

Action total!

TRUST
Joystick Predator QZ 500
rotierender 3D-Joystick • USB

EIN263 € 35,28 **DM 69,-**

NEU bei Avitos

ELITO-EPOX
Motherboard EP-8K7A
SockelA/AMD761 ATX

MOT385 € 168,22 **DM 329,-**

Avitos Gemini Komplett-PC

AMD Thunderbird 1.2 GHz

GEHÄUSE: Midi-Tower InterTech Blau • MOTHERBOARD: Elitegroup K7S5A • RAM: 256 MB DDR-RAM • HDD: 40 GB • GRAFIK: 32 MB • SOUND: Creative Labs SB LIVE Player 5.1 • CD-RW: 10/12/32x • DVD: 16/40x • SOFTWARE: Windows Millenium Edition dt., Smartsuite Millenium 9.5 WNT dt. • ZUBEHÖR: int. Modem, Cherry-Tastatur, Microsoft Intelli-Mouse Optical, Teac Boxen

KPC243 € 1.277,72 **DM 2.499,-**

anklicken • auspacken • einschalten

Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden
Fon: 01805-606065 (DM 0,24/Min.) • Fax: 01805-606045 (DM 0,24/Min.)

AVITOS
www.avitos.com

Leser fragen, PC Games antwortet

Kein NBA dieses Jahr?

*Ich hab schon oft gehört, dass Electronic Arts **NBA Live 2002** nicht für den PC herausbringen wird. Aber als ich mir letztens **NHL 2002** gekauft und installiert habe, kamen während der Installation ein paar Bilder zu anderen Spielen von EA. Dort war auch eine Vorschau von **NBA Live 2002** zu sehen. Kommt **NBA Live 2002** nun für den PC raus oder wird EA erst wieder nächstes Jahr einen **NBA Live**-Titel rausbringen?*

CHRISTIAN PETRY, PER E-MAIL

Wir haben uns bei Electronic Arts erkundigt: Es bleibt definitiv bei **NBA Live 2002** für Play Station 2 und Xbox.

Commandos 2

*Auf PC Games ist einfach Verlass: Ich hatte schon die Tastaturschablone für **Commandos 1** und war froh, als ich die **Commandos 2**-Schablone in der neuen PC Games sah. Echt superpraktisch! Wird es demnächst ein **Commandos 2**-Add-on geben?*

BEN BURRI, PER E-MAIL

Schon durch mit **Commandos 2**? Die Entwickler bei Pyro in Madrid haben zunächst einen wohlverdienten Kurzurlaub genommen, arbeiten derzeit an der Demo und konzentrieren sich anschließend auf das 3D-Strategiespiel **Praetorians**. Angesichts des schon jetzt großen Erfolges ist ein Add-on aber wahrscheinlich.

Heilige Schrift

Ich habe mir gerade seit langem mal wieder eine Ausgabe Ihrer Zeitschrift gekauft. Besonders gut gefallen hat mir das neue (?) Layout. Daher meine Frage, die wohl eher an die Grafiker gerichtet ist: Was sind Ihre Fließtext- und Headline-Schriften?

BENJAMIN MÜLLER, PER E-MAIL

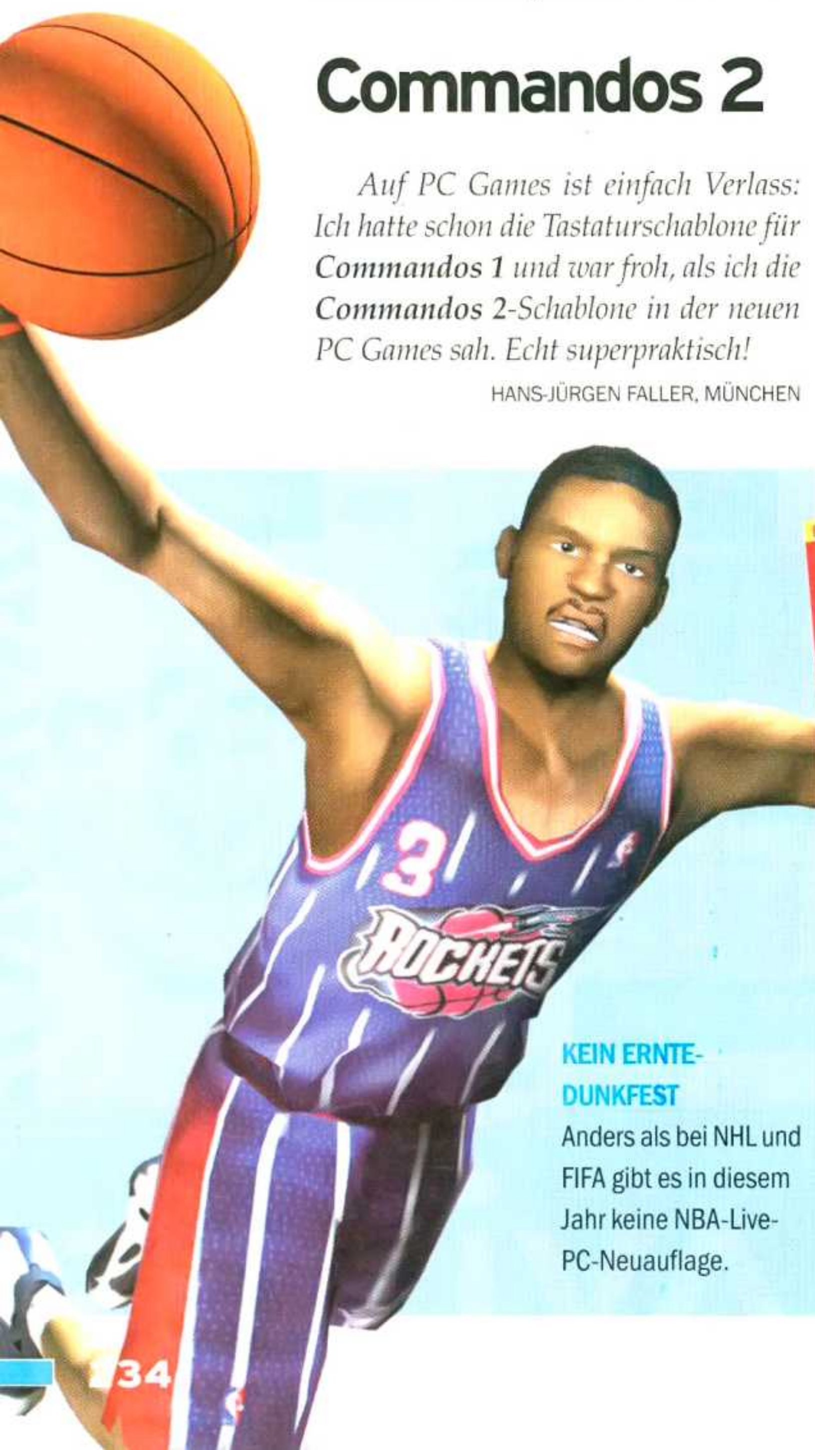
Unsere Fließtext-Schrift trägt den schönen Namen Palatino, für die Überschriften hat unser Art Director die Interstate in verschiedenen Schnitten gewählt.

C&C 4 = C&C 5?

*Auf Seite 15 steht: „**C&C 4** bestätigt" Jetzt meine Frage: Wie geht das? Ich dachte immer, dass es schon vier Teile gibt. Und zwar **C&C: Der Tiberium Konflikt**, **C&C: Alarmstufe Rot 1**, **C&C: Operation Tiberian Sun** und **C&C Alarmstufe Rot 2**! Ich weiß zwar, dass **C&C Alarmstufe Rot** bei uns als **C&C 2** bezeichnet wird, aber in den USA so 'ne Art „Extraspiel" ist, und **C&C Operation Tiberian Sun** als **C&C 2** gilt. Aber müsste dann nicht **C&C: Alarmstufe Rot 2** als Nummer 2 dieses „Extraspiels" bezeichnet werden?? Wonach wir also zwei **C&C** und zwei **C&C Alarmstufe Rot** hätten! Also müsste doch dieses neue **C&C** entweder 5, 3 oder 1 heißen – 5, weil es ja insgesamt der 5. **C&C**-Titel ist, 3, weil es ja ein Nachfolger der oben beschriebenen „Reihen" ist, oder 1, weil es was ganz Neues wird!*

GNADDL, PER E-MAIL

Berechtigter Einwand! Bereits im Mai 2000 haben wir bei der deutschlandweit ersten Titelstory zu diesem Thema die Bezeichnung „**C&C 4**" gewählt (Electronic Arts rätselt immer noch, wie wir **Alarmstufe Rot 2** damals noch nach dem offiziellen Redaktionsschluss ins Heft integrieren konnten). In der Tat müsste es korrekterweise **Command & Conquer 5** heißen, wenn man die bisherige Zählweise beibehielte.



KEIN ERNTE-DUNKFEST Anders als bei NHL und FIFA gibt es in diesem Jahr keine NBA-Live-PC-Neuauflage.



ALARMBEREITSCHAFT Die Alarmstufe-Rot-Fortsetzung war zweimal das PC-Games-Titelthema.

Terror auf allen Bildschirmen

*Ich fand es wirklich gut, dass auch mal ein PC-Spiele-Magazin auf die Anschläge in den USA reagiert hat. Nicht so wie in der *biep*. Da stand kein Wort darüber, so als ob das an denen vorbeigegangen wäre!*

SIMON VANDIEKEN, PER E-MAIL

Ich habe Ihre „Meinung" in Ausgabe 11/2001 der PC Games auf Seite 14 gelesen und bin damit gar nicht einverstanden. Sie schreiben dort, dass viele Spiele aus dieser Ausgabe aufgrund der Thematik des Terroranschlages auf die USA entfernt wurden. Ich für meinen Teil hätte jetzt gerne ein Spiel, in dem ich ein von Terroristen besetztes Flugzeug befreien könnte. Gerade jetzt! Jetzt ist es wahrscheinlich möglich, sich in diese Situation reinzudenken. Man könnte sich auch etwas abreagieren, da sich durch diese Anschläge sehr viel Wut bei mir angestaut hat. Denken Sie wirklich, dass sich unser Leben so sehr ändern sollte, nach diesen feigen Mordanschlägen!? Ich denke, wenn es so weit kommt, haben die Terroristen schon gewonnen!

NIELS-STEFAN POGE, PER E-MAIL

*Aufgrund der Anschläge in den USA würde ich als Abonnent der PC Games doch die Redaktion dringend darum bitten, dass es keine kriegsbezogenen Abbildungen auf dem Titelblatt gibt in diesem Jahr und bis auf weiteres. Wahrscheinlich ist es sowieso geplant, andere Bilder (Sportspiele sind doch eine schöne Alternative) auf dem Titel zu zeigen, aber ich möchte noch einmal meinen persönlichen Wunsch ausdrücken. Dazu möchte ich noch sagen, dass ihr als Redaktion auch im Heft die eine oder andere Seite mal überdenken und überarbeiten solltet. Extrem unpassend fände ich es, kriegerische Spiele wie **Operation Flashpoint, Half-Life, Sudden Strike** und Ähnliches zu besprechen. Bei mir persönlich habe ich ebenfalls Konsequenzen gezogen und Spiele wie **Unreal** und **Operation Flashpoint** von der Festplatte gelöscht. Das Spielen solcher Spiele bereitet mir keinen Spaß mehr und ich kann mir auch nicht vorstellen, dass sich das in einiger Zeit ändert. Ich habe die Hoffnung, dass es anderen Spielern ebenso geht und die Nachfrage nach solchen Spielen damit stark nachlässt. Vielleicht könnt ihr als Spiele-Redaktion auch diese Wünsche an die Entwickler überbringen. Die – in der Tat ja häufig gelungenen und beeindruckenden – 3D-Engines sollten doch stärker für sinnvollere Spielideen eingesetzt werden. Vielleicht könnt ihr bei den Game Developers euren Einfluss geltend machen. Gute Spiele machen mir nach wie vor viel Spaß und ich freue mich auf neue Games, aber sie sollten nicht den Krieg simulieren – das ist mir zu makaber. Ich hoffe, dass kein Label auf die Idee kommt, den Angriff auf das WTC oder Pentagon zu simulieren oder einen potenziellen Krieg/Terror-Einsatz in Afghanistan als ein „Spiel" herauszubringen.*

THOMAS DAGEN, DÜSSELDORF

Wie wohl jeder standen auch wir in den Tagen nach den Terroranschlägen buchstäblich unter Schock – an einen Test von **World War 3** oder **Black Thorn** war damals beim besten Willen nicht zu denken. Allerdings halten wir es für einen falschen Schritt, ab sofort bei einzelnen Spielen den moralischen Zeigefinger zu heben. Die moralische Komponente muss jeder Leser für sich selbst bewerten: Wir wollen niemandem vorschreiben, ob er bei qualitativ exzellenten Spielen wie **Counter-Strike** oder **Commandos 2** Gewissensbisse haben muss.

Sims Ville

*Stimmt es, dass die Herstellung von **Sims Ville** abgebrochen wurde? Wenn ja, warum und war das Spiel nicht kurz vor der Fertigstellung?*

DOMINIK DETSCH, WEISMAIN

Ja, wie in PC Games 11/01 berichtet, wurde die Entwicklung in einem sehr weit fortgeschrittenen Stadium eingestellt. Beim Probespielen stellte sich heraus, dass der Mix aus **Sims** und **Sim City** zwar anfangs Spaß macht, sich die Abläufe allerdings zusehends wiederholen. Kleines Trostpflaster: Viele **Sims Ville**-Ideen sind in das dritte **Sims**-Add-on **Hot Date** (Test in der nächsten PC Games) integriert worden.

Test-Chaos

In der PC Games 11/2001 testen Sie unter anderem Play the Games Vol. 4: Bei dem Spiel Urban Chaos steht „nicht getestet" da. Allerdings haben Sie das Spiel in PC Games 2/2000 getestet (Seite 134; 66 %). Außerdem wollte ich mich für den ausführlichen Hardwarebericht über Grafikkarten bei Ihnen bedanken. Der ist absolut spitze; ich will mir schon seit langem eine neue Grafikkarte kaufen, da kam der Bericht genau richtig. Vielen Dank! Macht weiter so!

JÜRGEN GRIMM, PER E-MAIL

Danke für das Lob, Herr Grimm. Und Sie haben natürlich Recht: Das Spiel **Urban Chaos** wurde von uns getestet – wir bedauern dieses Versehen. Im Vergleich zu Perlen wie **Grand Prix 3** oder **Commandos** gehört **Urban Chaos** sicherlich zu den schwächeren Bestandteilen von **Play the Games 4.**



BYE-BYE Mit Sims Ville wurde ein Hoffnungsträger im Aufbau-Genre eingestellt.



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Und auf grüner Tannen Spitzen, sah ich güldne Lichtlein blitzen."

Nein, ich nehme keine Drogen. Ich hatte lediglich ein Déjà-vu-Erlebnis. Als ich heute Morgen meine Zigaretten aus dem Supermarkt holte, beobachtete ich einen Verkäufer, wie er fein säuberlich Weihnachtsmänner aus Schokolade im Regal aufstellte. Meine Instinkte schlugen Alarm, Adrenalin schwallte in die Blutbahn, längst verschollen geglaubte Synapsen wurden reaktiviert und mein Fluchtreflex schaltete auf Autopilot. Kaum im Büro angekommen, fragte mich Herr Müller, wo ich denn letztes Jahr dieses scharfe Weihnachtsmann-Kostüm geliehen hätte, während gleichzeitig die Tür ins Schloss fiel und ein Schlüssel gedreht wurde. Nach kürzester Überzeugungsarbeit konnte der Würgegriff gelockert werden und nachdem meine Sauerstoffzufuhr wieder funktioniert, freue ich mich, euch mitteilen zu können, dass auch dieses Jahr wieder ein Leser das zweifelhafte Vergnügen besitzen und vom Weihnachtsrossi heimgesucht werden wird. Natürlich gibt's dazu auch wieder Geschenke bis zum Abwinken und das fragwürdige Ereignis wird als Videoreport der Nachwelt erhalten.
Wer von mir besucht werden will, tut dies auf eigenes Risiko und muss dazu lediglich eine E-Mail oder Postkarte an mich schreiben, in welcher er darlegt, warum ausgerechnet er sich den Tag mit der rosshirtschen Heimsuchung versauen will. Stichtag ist der 15.12.01, Eltern haften für ihre Kinder, der Rechtsweg ist aussichtslos, Bestechung könnte vielleicht helfen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Schwarzes Loch

Hallo Rainer,
ich muss mich doch sehr wundern. Erst macht ihr einen mächtigen Rummel um >Indiziertes Spiel<, bringt Lösungen etc., und plötzlich nichts mehr. Kein Wort, kein einziges Bild, selbst auf eurer Homepage findet man nichts mehr darüber. Nur, weil das Spiel jetzt indiziert ist, dürft ihr doch trotzdem noch darüber berichten, oder nicht? Mich würde dazu auch interessieren, warum das Spiel erst indiziert wurde, nachdem es wochenlang frei in den Läden zu haben war.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: ROBERTO

Warum wir nach einer Indizierung nichts mehr über das betroffene Spiel schreiben, hast du bereits selber richtig erkannt: wegen der erfolgten Indizierung. Entgegen deiner Meinung dürfen wir zu indizierten Titeln keine Berichte abdrucken. Was mich jedoch immer wieder erstaunt, ist die Vorstellung, die viele von euch bezüglich der BPjS haben. Offenbar sind da längst noch nicht alle Fragen beantwortet. In diesem Fall habe ich eine echte Überraschung für euch: Was ihr die BPjS schon immer einmal selber fragen wolltet, könnt ihr am 22.11.2001 ab 18 Uhr im Chat auf unserer Homepage loswerden. Die Leiterin der BPjS, Frau Elke Monssen-Engberting, wird an diesem Tag live für eure Fragen zur Verfügung stehen. Wer keine Zeit findet, für den werden wir einen Mitschnitt des Chats natürlich zum Download anbieten.

Inneneinrichtung

Hi Rossi,
also, ich muss dir sagen, ich war geschockt, als ich heute die neue PC Games durchgeblättert habe. Die Seite 111 zeigt unverfälscht die sichtbaren Missstände der Redaktion. Als Erstes fällt auf, dass ihr anscheinend zu wenig Sessel habt. Vier Mitarbeiter müssen der Besprechung stehend beiwohnen und ein weiterer missbraucht sogar einen PC als Sitzgelegenheit! Des Weiteren fällt mich noch auf, dass Petra beim Lesen des Dokuments in ihrer Hand in Tränen ausgebrochen ist! Was steht denn da drauf? Vielleicht eine Kürzung des jetzt eh schon zu geringen Gehaltes oder ein Rückgang der PC-Games-Verkaufszahlen? Unter diesen Umständen würde ich vorschlagen, den Preis der PC Games auf 10 Mark aufzurunden, damit ihr euch endlich ein paar Stühle mehr und vielleicht noch 'ne Innenausstattung leisten könnt! So schaut's ja aus, als ob ihr gerade frisch eingezogen seid!

SCHÖNE GRÜSSE, RITSCHI

Dass es so aussieht, als seien wir grad frisch eingezogen, könnte daran liegen, dass wir grad erst frisch eingezogen sind! Vor kurzem wechselte der Verlag den Standort. Wir könnten uns durchaus ansprechende Sitzmöbel in ausreichender Menge leisten, bevorzugen aber die Methode des „dynamischen Sitzens" bei Besprechungen. Demnach erhalten nur Kollegen, welche auch konstruktive Beiträge bringen, einen Sessel. Wer nur bisweilen Energieschübe zeigt, darf sich zwar setzen, jedoch wird die Frage nach dem „Worauf" nicht größer erörtert. Zwecks besserer Durchblutung des Gehirns und um den Überblick zu wahren, ziehen es einige Kollegen jedoch vor, zu stehen, obwohl sie durchaus die Lizenz zum Sitzen erhalten haben. Herr Müller ist auf dem Foto gerade dabei, sich auf seinem Hüpfball niederzulassen, welcher ihm vom Verlag aufgrund der damit verbundenen Mobilität und Dynamik zur Verfügung gestellt wurde. Beachtenswert ist an diesem Bild lediglich Herr Weidhase, der erst wenige Augenblicke vor dem Fotoshooting von seinem Nebenjob als Glöckner zurückkehrte und noch keine Möglichkeit hatte, sein Outfit zu wechseln.

Werther

Liebe PC-Games-Chefredaktion,
da legt man sich abends ins Bett, nimmt die PC Games zur Hand, um noch ein wenig zu entspannen und plötzlich gerät das Blut in Wallung. Auf Seite 105 erfahre ich, dass also Goethes ***Werther*** *ein unnötiges Buch ist. Ich muss mir also von einer Computerspielezeitschrift erklären lassen, dass dieser Text, den ich tatsächlich seit jungen Jahren verehre, nichts wert sei. Von einer Person, die ihr Geld damit verdient, über das zu schreiben, was als Kunstform des 21. Jahrhunderts angekündigt wird, und dieses Versprechen eigentlich immer weniger hält. Es passt ja ganz gut in den Schreibstil der deutschen Computerspielepresse – immer zwischen Spaß, dumm und halbgebildet (ich weiß nicht, wie oft ich Worte aus dem Jargon der Psychologie in den Meinungskästen lese) oszillierend. Ich weiß ja nicht, aus welchen Umständen oder welcher Bildung Sie das Selbstvertrauen ziehen, einen Klassiker der Weltliteratur für unnötig zu*

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

erklären, ich denke es könnte damit zusammenhängen, dass die Flut des eigenen Bildes – wie man sie wohl in keinem anderen Illustriertengenre findet – die Hybris in Dimensionen schwellen lässt, in die sie einfach nicht gehört.

MFG. BERNHARD RIEDER, WIEN

Lieber Herr Rieder,

urteilen Sie bitte nicht vorschnell über einen Kollegen, den Sie nicht kennen. Auch alle seine Texte an diesem Einen zu messen, wäre ebenso unangebracht wie dessen Wertung. Er wollte lediglich das Thema elegant auf das Stichwort „Action" bringen, was ihm zweifelsfrei auch gelungen ist. Eine Verunglimpfung der Klassiker fand dabei lediglich in einem verzeihbaren Rahmen statt. Keineswegs unterstellte mein Kollege, dass der **Werther** ein unnötiges Buch wäre, er bemängelte lediglich den eklatanten Mangel an so genannter „Action" und den etwas zähen Lesefluss. Mit verkniffenem Gesichtsausdruck muss ich dem Kollegen da sogar so etwas Ähnliches wie Recht geben, gehört der gute **Werther** wirklich nicht gerade zu den Werken, welche vermehrt für Adrenalinschübe sorgen. Nur das wurde in besagtem Artikel ausgedrückt. Und einmal unter uns gesprochen: Einen **Werther** wird es nicht umbringen oder ihm schaden, wenn er ein wenig diffamiert wird, um einem Redakteur ein geeignetes Stichwort zu liefern. **Werther** wird auch noch an den Schulen gelesen werden (müssen?), wenn besagter Kollege sich längst von der freundlichen Pflegerin im Altenstift vorlesen lässt.

Anfrage

Sehr geehrte Frau Maueröder,

mein Name ist Oskar Laszakovits. Ich ersuche Sie höflich um folgende Hilfe: Ich spiele sehr gerne und habe deshalb auch sehr viele Spiele. Leider fehlen mir bei den meisten Spielen die Patches. Deshalb ersuche ich Sie, ob Sie mir eine CD zusammenstellen, die folgende Patches enthält, natürlich gegen Bezahlung (an dieser Stelle folgte eine Aufzählung von 19 Spielen. Anm. v. RR)

MFG: OSKAR LASZAKOVITS

Bitte gestatten Sie mir, dass ich an Stelle meiner Chefredakteurin antworte. Warum Ihr Gesuch an die Chefredaktion ging, kann von mir eh nicht so ganz nachvollzogen werden. Die Chefredaktion ist, entgegen anders lautenden Gerüchten, keineswegs dazu da, jedem einzelnen Leser seine Wunsch-CD zusammenzustellen. Ganz abgesehen davon, dass Ihre Liste zu ca. 30 Prozent indizierte Titel enthält, zu denen wir sowieso eine aktive Hilfestellung ablehnen müssen. Wir haben, wie jede andere Redaktion, unseren Personalstand so weit aufgestockt, dass alle anfallenden Arbeiten erledigt werden können, sofern sie mit dem Heft zu tun haben. Individuelle Lösungen können wir natürlich nicht anbieten, was bei knapp einer Million Lesern Ihnen sicherlich einleuchten wird. Da Sie vermutlich auch nicht die Chefredaktion der **auto motor und sport** bitten, ihnen einen Simmerring für Ihren Mazda zu liefern, kann ich sicher mit Ihrem Verständnis rechnen.

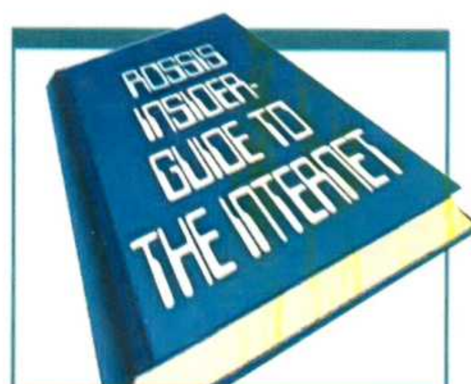
Cover

Hallo Redaktion!!

Ich bin Gamer seit den Zeiten des C64 und auch langjähriger Leser und Abonnent. Da ich aber inzwischen über 40 Jahre alt bin und mich Ego-Shooter und ähnliche Spiele nicht besonders interessieren, stellt sich mir mittlerweile eine Frage: Warum muss auf dem Titelbild der Zeitung in der heutigen Zeit immer Gewaltbereitschaft dargestellt werden. Es werden immer Szenen aus Spielen dargestellt, die letztendlich mit Gewalt, wenn auch nur auf dem Monitor zu tun haben. Warum das Titelbild nicht etwas freundlicher gestalten. Müsste doch möglich sein.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: RAINER BUHR

Wir versuchen nun weniger, mit dem Cover irgendwelche Lebensweisheiten zu verbreiten, sondern sind stets bemüht, etwas zu bringen, was gut ankommt, gefällt und die Kaufbereitschaft unseres Magazins fördert. Die Reaktion unserer Leser zeigt auch, dass wir bisher eigentlich immer damit richtig lagen. Für das Cover verwenden wir die Highlights des Inhalts – auf explizite Gewaltdarstellung legen wir dabei keinerlei Wert. Ich bin auch der Meinung, dass kein Kind von unseren Covern nun Albträume bekommen wird. Das Titelbild soll ja zudem auch etwas mit dem Inhalt zu tun haben. Viele Spiele haben nun mal „Gewalt" zum Inhalt. Und wenn die Cover etwas reißerisch sein sollten – sind sie das nicht im Allgemeinen? Ich persönlich habe keinerlei Bedenken wegen unserer Titelblätter, da es sich dabei stets um Spiele



Oft ist das Internet wie Free TV. Durch Werbung finanziert, aber fad. Bis auf die berühmten Ausnahmen!

HTTP://WWW.VKFREE.DE

Die Zeiten sind hart und man muss sparen, wo man kann. Erfreulich, dass es viele Dinge, die sonst Geld kosten, umsonst im Internet gibt. Sogar seine eigenen Visitenkarten kann man völlig für lau erstellen lassen. Finanziert wird dieser Dienst durch Werbung.

HTTP://RALLY.JOWOOD.DE/RALLY.HTML



Wer in seiner Kindheit nicht mit Puppen gespielt hat, der nannte entweder eine Autorennbahn sein Eigen, oder träumte zumindest davon. Den Wenigsten von uns ist es jedoch vergönnt, immer noch diesen Kindheitstraum im Keller zu haben. Trost finden wir alle auf der virtuellen Rennbahn, deren Strecken man selbst zusammenstellen und gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler befahren kann. Vorsicht: diese Seite macht süchtig!

HTTP://WWW.MAMAS-KLASSIKER.DE



Und wenn wir schon bei Kindheitserinnerungen sind: Wer kennt sie nicht, Mutters verbale Perlen der Kindererziehung? „Wenn andere vom Turm springen, springst du dann auch?" Seinerzeit war das weder lustig geschweige denn sonderlich hilfreich. Mit ein wenig Abstand ist es aber sogar zum Brüllen komisch, vor allem, wenn es in derart geballter Form auftritt.



ROSSIS RUMPELKAMMER

handelt. Was sagt die Stimme des Volkes dazu?

Besucher

Hi Rainer,

was hast du eigentlich gegen eine Besichtigung der Redaktion als Hauptpreis für ein Gewinnspiel? Der Gewinner würde sich sicher wahnsinnig darüber freuen, alle Redakteure seiner Lieblingszeitschrift kennen zu lernen (einschließlich dir). Zum Schluss noch eine Frage: Wie kannst du die Einträge im Forum der PC Games immer so schnell beantworten? Habt ihr irgendein Programm, das dich sofort alarmiert oder hängst du die ganze Zeit vor dem Computer ?

JOJO, DER ROSSIST

Eigentlich würde es ja der Exklusivität der Aktion „Weihnachtsrossi" abträglich sein (dazu bitte das Vorwort beachten!), bei dem man immerhin von mindestens zwei Mitgliedern unserer Redaktion besucht wird. Aber mal sehen – vielleicht denken wir, nachdem wir Weihnachten halbwegs unbeschadet überstanden haben, noch einmal über diesen Vorschlag nach. So schnell beantworte ich die Postings übrigens gar nicht. Ich bin drei bis vier Mal pro Tag in unserem Chat und pflege danach stets die Foren durchzusehen. Wer mich mal im Chat treffen will, hat gegen 17 Uhr die größten Chancen. Man erkennt mich an der großen Klappe. Bisweilen verstelle ich mich aber auch und weigere mich, etwas zu sagen. Das erhöht die Spannung.

Mittwoch

Servus Rossi,

mir ist da etwas Furchtbares aufgefallen. Eure PC Games kommt immer an einem Mittwoch raus.

Hat das rituelle Gründe, sind eure Aktionäre nur mittwochs aktiv oder denkt ihr, dass der Mond eine günstige Position am 1. Mittwoch des Monats einnimmt, so dass er die Verkaufszahlen hebt? Das ist eine Frage, die geklärt werden muss, denn die Öffentlichkeit hat ein Recht auf die Wahrheit.

EIN AUFMERKSAMER LESER

Damals, als die PC Games gerade in unseren Köpfen entstand, wollten wir das Risiko einer Fehlinvestition so gering wie möglich halten. Ein sorgfältig ausgesuchter Feng-Shui-Meister wurde beratend herbeizitiert, was auch die etwas ungewöhnliche Anordnung unserer Schreibtische, welche seither stets in Form eines Bagua zusammengestellt werden, erklärt. Als ideales Haustier wurde uns zu einem Koi geraten, den jedoch ein grausames Schicksal ereilte, an welchem eine hungrige Katze hauptbeteiligt war. Deutlich konnte man damals sein Schicksal an unserem Aktienkurs ablesen. Einfacher zu handhaben ist da der steinerne Fu-Hund vor dem Chefbüro, welcher nur bisweilen einen Boten zu Tode erschreckt. Als ideale Farbe wurde uns Blau nahe gelegt, was wir aus diesem Grunde auch im Logo der PC Games verwenden. Den Mittwoch wählten wir aus dem gleichen Grund: weil er relativ gutes Feng-Shui verspricht. Das würde der Montag zwar auch, aber Montags sind viele von uns noch ein wenig angegriffen vom Wochenende.

Frauenfragen

Tach, Herr Rosshirt.

Ich wundere mich immer wieder, was sich die Frauen am PC so einbilden. Da heißt es immer: Frauen sind genauso toll am PC wie Männer. Dass ich nicht lache. Da heißt es von weiblicher Seite: Wie bekomme ich die Diskette ins CD-ROM-Laufwerk? Oder: Was ist das da Pfeilförmiges auf dem Bildschirm? Und spätestens, wenn sie fragen, wie man(n) denn jetzt Doppelklicken solle, greift sich Mann an den Kopf und wünscht sich dann doch noch eine Gehirnzelle zu den zweien der Frau dazu. Tja, Frauen und Technik. Dann wird von weiblicher Seite wieder gekrischen. Die weibliche Seite muss sich eben damit abfinden, dass wir Herren der Schöpfung einfach die Könige der Technik sind. Da ist nicht dran zu rütteln. So, das musste mal gesagt werden. Ich hoffe, dass wir, Herr Rosshirt, einer Meinung sind. Noch viele Grüße ans weibliche Geschlecht.

CU: DR. KRALLE

Komisch – ich war bisher der Meinung, ich würde mein Postfach täglich leeren. Ich muss in den letzen 50 Jahren aber deine Mail übersehen haben. Das ist die einzige, vernünftige Erklärung, warum ich heutzutage noch so einen Unfug lesen muss. Die andere Erklärung ist, dass du offenbar keine Frauen kennst. Zu deiner Information: Frauen sind nicht diese niedlichen, pelzigen Dinger, die immer so herzig miauen, wenn man sie am Kopf krault. Das nennt man Katzen. Als Frau wird im allgemeinen Sprachgebrauch auch ein weibliches Wesen bezeichnet, welches älter als 5 Jahre ist. Da staunst du, was? Wie gesagt – ich hab keine Ahnung, was du für Frauen hältst (ehrlich gesagt, will ich das auch gar nicht wissen), aber alle, die ich kenne, stellen sich im Normalfall keineswegs dümmer an als Männer. Die hirnlosesten Fragen hab ich bisher auch stets von Wesen bekommen, welche ihr Geschäftchen im Stehen zu verrichten pflegen – so viel nur am Rande. „Die Frau an sich" kann heute durchaus mit dem PC umgehen und ist in der Lage, sich verständlich auszudrücken. Wenn du willst, komm doch mal auf unsere Hompepage und besuche den Chat. Ich kann dir gerne ein paar Frauen dort vorstellen, von denen du etliches über deinen PC lernen kannst. Nicht nur über deinen PC, aber das ist nun wieder ein ganz anderes Thema. Aber nach diesem Brief würde ich dir dringend zu einem anderen Nickname raten, weil du mit dem deinen nicht unbedingt der Held des Tages sein wirst. Netten Tag noch – und immer schön auf das Ventil deiner Freundin achten.

Demos

*Sag mal, das ist ja wohl unglaublich was für S****s inzwischen schon auf euren CDs landet. Ich meine, es ginge ja noch, wenn es einfach magere Zeiten wären. Dann wäre klar, warum ihr eure CD mit so etwas wie* ***Der Schuh des Manitu*** *füllt. Ich verstehe nur nicht, warum ihr in den Bewertungen über solche Spiele herzieht, als wären sie die Pest. Den Platz könntet ihr doch wirklich besser nutzen, indem ihr hochkarätige Demos draufmacht – von Spielen, über die ihr schon lang berichtet und die wahrscheinlich auch gut werden. Aber da vermisse ich immer wieder Demos bei euch!*

THORN OUT

Deiner Logik scheint etwas entgangen zu sein. Bleiben wir ruhig

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

beim **Schuh des Manitu**, das nun wirklich nicht der Inbegriff eines Topsellers ist. Nichtsdestotrotz ist es ein Hingucker und der Film ist in aller Munde. Wir müssten ja mit dem Klammerbeutel gepudert sein, wenn wir auf diesen Hype verzichten und die Bully-Fans kampflos der Konkurrenz überlassen würden. Zu den vermissten Demos kann ich dir versichern, dass wir sie euch nicht aus Boshaftigkeit vorenthalten. Im Normalfall ist es so, dass die Demos erst nach der Veröffentlichung des Spiels erscheinen. Wie viele und welche Demos auf die CD/DVD gepackt werden können, hängt ausschließlich von den Herstellern ab – schließlich programmieren wir diese nicht selbst. Beim Blick auf die aktuelle Heft-CD-/DVD wirst du feststellen, dass es sich bei dieser Ausgabe um einen besonders guten Monat handelt.

Preistreiber

Hallo Rossi,

kannst du dich noch erinnern, als die CD noch neu war? Damals wurde uns versprochen, dass die Preise für Spiele dadurch sinken würden. Wieder einmal wurde uns nur leeres Gerede vorgesetzt. Da kommt doch ein wenig Verständnis für Raubkopierer auf, findest du nicht?

WALTER

Geht's dir gut? Unternimmst du etwas gegen deine Kopfschmerzen? So viele falsche Annahmen auf so kleinem Raum musste ich schon lange nicht mehr lesen. Ganz abgesehen davon, dass ich keinerlei Verständnis für kriminelle Handlungen wie Raubkopieren aufbringe – wie kommst du auf das schmale Brett, dass sich die Preise nicht geändert hätten? Das muss wohl etwas mit Verdrängung zu tun haben. Um dein Gedächtnis aufzufrischen, habe ich mal einige Preise von 1995 (ich nehme an, dass du dich auf diesen Zeitraum beziehst) herausgesucht. **Ecstatica** (120 Mark), **Creature Shock** (120 Mark), **Little Big Adventures** (120 Mark), **Aces of the Deep** (130 Mark), **King's Quest 7** (130 Mark), **F-14 Fleet Defender** (140 Mark) und **Under a Killing Moon** (150 Mark). Wann hast du das letzte Mal ein Game für deutlich mehr als einen Blauen gesehen?

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de



Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.



Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Will in allen 3D-Shootern eine Railgun und AWM als Standardwaffe, freut sich diebisch über jeden Online-Frag, chattet am liebsten im Quakenet mit den alten Clan-Kumpels und wäre gerne E-Sportler geworden.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:



Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.



Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.



Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fühlt sich erst wohl, wenn ihm Raketen und Laser direkt vor der Nase herumfliegen, seine Männer eine feindliche Überzahl aus dem Hinterhalt überraschen und er mit seiner MG die Schlacht entscheidet.



Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Harald um die Wette oder ballert sich durch cs_italy.



Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.



Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Ist so richtig glücklich, wenn er Helden erschaffen und Monster verhauen kann. Wenn das gerade einmal nicht möglich ist, baut er Siedlungen auf oder verschiebt Armeen rundenweise über das Schlachtfeld.



Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD



Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen zu Hardware-Tests



Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks



Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website



Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)



Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 340
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung gesamt:
Thorsten Szameitat
(V.i.S.d.P.)

Anzeigenleitung:



Ina Schubert
-346 (PC Games)



Wolfgang Menne
-144 (PCG Hardware)

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer, Anca Stef
(anca.stef@computec.de)

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Verlags- und Geschäftsleitung:
Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,-
(Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD öS 900,-
PC Games DVD öS 900,-
PC Games Plus öS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783
PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@pvz.de

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgem e. V. (IVW), Bad Godesberg



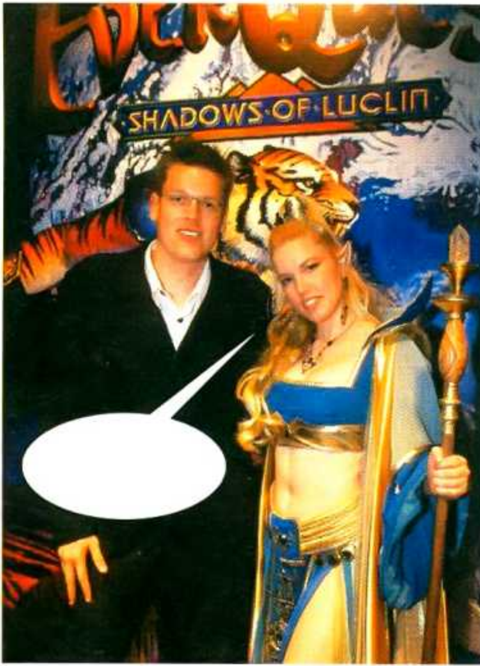


Verbreitete Auflage 3. Quartal 2001 277.892 Exemplare

Ermittelte Reichweite 970.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Dezember?



TRAUMPAAR Ubi-Soft-Pressesprecher Niels Bogdan mit einer Everquest-Schönheit.

Ganz Birkendorf ist stolz auf PC-Games-Leser Jérôme Edelmann. Dem ist nämlich beim Anblick unseres November-Schnappschusses gleich ein aktueller Chart-Hit in den Sinn gekommen ist. Den hat er uns dann gemailt – und jetzt ist Herr Edelmann stolzer Besitzer eines Spielepakets. Sie wollen auch eins? Dann gewinnen Sie's doch – wir freuen uns auf Ihre Einsendungen!

Gewinn-Hotline: 0190-08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 24. November 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GESANGSVEREIN Riesen-Hamsterrad, Monster-Truck-Ersatzteil oder ECTS-Messestand? Wir tippen auf Letzteres.

Am 05. Dezember erscheint die PC Games 1/2002

Harry Potter

Alles andere als ein Kinderspiel: Electronic Arts verpackt den zauberhaften Bestseller in einem Action-Adventure. Ob die Abenteuer des jungen Potter auch jung gebliebene Erwachsene vom Besen reißen, steht im Testbericht von PC Games.

Black & White: Creature Isle

Auf den **Black & White**-Inseln gibt's Nachwuchs: Im Test steht alles über neue Kreaturen, neue Features, neue Welten und neue Abenteuer der Zusatz-CD. Taugt **Creature Isle** auch für jene, die **Black & White** nicht durchgespielt haben?

Empire Earth

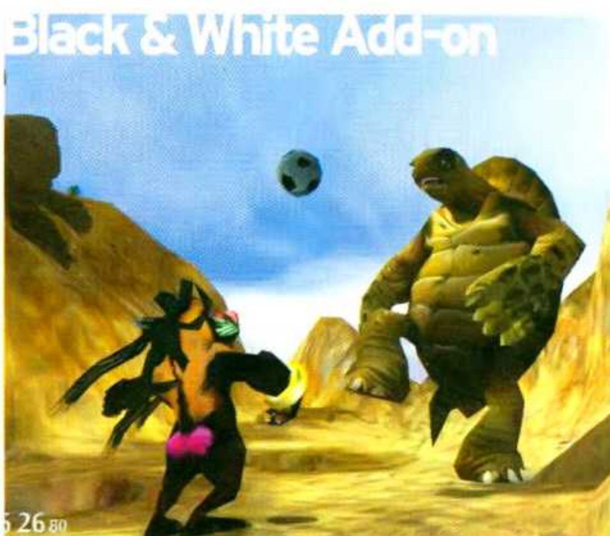
PC-Games-Leser haben's gut, denn sie dürfen schon jetzt die spielbare Demo-Version des atemberaubend schönen 3D-Echtzeit-Strategiespiels ausprobieren (auf der aktuellen Heft-CD/DVD). Ein gigantischer Technologiebaum sorgt vor allem im Mehrspielermodus für hochdramatische Schlachten: Da kämpfen mittelalterliche Bogenschützen und Steinzeit-Krieger verzweifelt gegen tonnenschwere Kampfroboter, während futuristische Kampfjets altersschwache Zweiter-Weltkriegs-Panzer unter Beschuss nehmen. So richtig spannend werden dürfte das Duell **Empire Earth** vs. **Battle Realms** (beides im Test): Ersteres stammt von **Age of Empires**-Schöpfer Rick Goodman, das andere wurde vom **C&C**-Designer Ed del Castillo entwickelt. Beide Spiele glänzen mit wunderschöner 3D-Grafik und einfacher Steuerung – doch wer geht aus diesem Zweikampf als Sieger hervor? Alle Fakten in PC Games 1/2002!

Star Wars: Galactic Battleground

Basierend auf der Technologie von **Age of Empires 2**, entsteht bei Lucas Arts das erste klassische Echtzeit-Strategiespiel im **Star Wars**-Universum. PC Games prüft, ob das Spieldesign die veraltete Grafik zu kompensieren vermag.

Tipps & Tricks

Egal, ob Sie sich als **Zoo Tycoon**-Direktor versuchen, bei **Aquanox** ins Trudeln kommen oder sich von **Empire Earth**-Experten mit monatelanger Spielerfahrung helfen lassen möchten: PC Games liefert Komplettlösungen und Geheimtipps!











Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage – 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt **Mittermeier & Friends** finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

Hallo Zielgruppe!

Ursprünglich wollte ich ja mit Alice ins Wunderland. Dummerweise hab ich den Eingang immer noch nicht gefunden, mir dafür aber an 30 Spiegeln die Fresse blutig gehauen. Gut, wenn Alice nicht will, dann fahr ich halt alleine weg.

Oder noch besser: Ich bau mir mein Paradies selbst, ganz nach meinen Wünschen. Mit **Tropico**, dem Heimbaukasten für den begabten Diktator, sozusagen das Maggi-Fix der Möchtegern-Fidels. Zunächst muss ich sagen: schöne Lage, mitten in der Karibik, Bacardi-Strände, ja das lässt einen schon mal den Herbst vergessen. Und Diktatur, mein Gott, das ist nicht so tragisch, als Bayer lebe ich ja seit Jahrzehnten damit.

Auch auf den zweiten Blick ist es wie im Urlaub, aber mit deutlich weitreichenderen Kompetenzen. Wer kann schon unfreundliches Personal aus politischen Gründen verhaften lassen? Aber so was würde ich sowieso nie tun, außer vielleicht mit deutschen Touristen. Ja, einst war ich Michele Mediomeier, Comedian im kalten Deutschland, jetzt bin ich El Presidente, Lenker der heißen Geschicke einer tropischen Perle.

Wohlan, als Erstes ein Palazzo, vielleicht venezianisch? Aber halt, meine Bürger wohnen alle in Lehmhütten. Kommando zurück! Zuerst venezianische Paläste für alle. Aber es ist immer das Gleiche, kann man nicht mal mehr spielen, ohne dass man Kohle braucht? Und dann auch noch knallharte Dollars. Na ja, mit dem Euro hab ich eh nicht gerechnet. Gefragt ist hier die gezielte Auswahl eines lukrativen Wirtschaftgutes. Ideal wäre was Schnellwachsendes, was sich gut verkauft, auch international. Etwas, was ohne Dünger auskommt, ökologisch abbaubar ist und vielleicht auch was zum Anziehen. Ich hab da gleich an Hanf gedacht. Spannung, Spaß und was zum Spielen. Biomasse, man kann Kleider machen, Häuser bauen und die überflüssigen Blätter zur Steigerung der Moral verbrennen. Und wenn ich mal knapp bei Kasse bin, zieh ich mir eben ein T-Shirt rein oder lass die Socken qualmen. Wir leben, ihr kümmert euch um die Details!

Das war der Bringer. Alle waren total entspannt, ich eingeschlossen. Als bürgernaher Presidente hab ich bei der Ernte natürlich mit angepackt. Auch der Export lief super, also freie Fahrt, oder besser gesagt, „guten Flug" zum Projekt venezianische Paläste. Aber ich musste feststellen, Gras pflanzen und Gras bebauen sind zwei paar Stiefel. Eine aus Deutschland wohlvertraute Handwerksmüdigkeit war zu spüren. Kein Problem, die Jungs brauchen Kaffee. Zack, angebaut. Rum? Angebaut! Mit Ananas für Longdrinks? Angebaut! Papstbesuch? Abgelehnt! Schweizer Nummernkonto? Ich sage nur: Globalisierung schadet nicht.

Aber Undank ist der Welt Lohn. Sie haben mich abgewählt und dann Schulen und Erzminen und ähnlich nutzloses Zeug hochgezogen. Macht nur, ihr werdet noch sehen, wohin euch das bringt. Ich vermiete halt meinen venezianischen Palast und ziehe in ein zivilisiertes Land. Nach Jamaica. Das ist mein ganz persönliches Wunderland. Und Alice? Alice? Who the fuck is Alice?

Buenas tardes.
Euer Michele



Schneller im Netz – mit ISDN und Kompression



Mit Ihrem ISDN-Anschluss können Sie ab sofort noch schneller im Internet surfen. Denn jetzt wird das schnelle Internet mit ISDN-Datenkompression von den Internet-Anbietern freigeschaltet.

Sie erreichen dann beeindruckende Geschwindigkeiten von bis zu 240 KBit/s. An jedem ISDN-Anschluss. Ohne Mehrkosten.* Einfach einwählen.

Das schnelle Internet wird selbstverständlich von allen FRITZ!Cards unterstützt. Aber auch die bereits installierten AVM ISDN-Controller können mit Kompression surfen und so von dem Geschwindigkeitszuwachs profitieren.

Darüber hinaus haben die Nutzer der aktuellen Version von FRITZ!web mit Short Hold Mode, automatischer B-Kanalzu- und -abschaltung im Hintergrund sowie der telefonischen Erreichbarkeit auch während einer 2-Kanal-Internetverbindung alle Komfort- und Qualitätstrümpfe von ISDN auf Ihrem PC zur Verfügung.

Nutzen auch Sie den schnellen Spaß im Netz mit ISDN und FRITZ!Card.

ISDN-Datenkompression jetzt auch bei T-Online, Planet-Interkom und vielen anderen Providern möglich.

Mehr Informationen zu Internet-Anbietern, Konfigurationen, Updates etc.:
www.avm.de/FastInternet

FRITZ!Card ab
DM 159,-
81,30 €
unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.

FRITZ!Card PCI v2.0
FRITZ!Card USB v2.0



Ausgabe 09/2001

FRITZ!Card USB v2.0



Ausgabe 05/2001

FRITZ!Card PCI v2.0



Ausgabe 11/2001

01/171

High-Performance ISDN by…



AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, www.avm.de

* Die Angaben sind Durchschnittswerte und können im Einzelfall abweichen. Der Wirkungsgrad der Datenkompression ist abhängig vom Dateiformat. Bei Nutzung von 2 B-Kanälen entstehen Telefonkosten für beide Kanäle.

Wussten Sie, dass mit KEN! und nur einer FRITZ!Card Ihr ganzes Team surfen, mailen und faxen kann? Mit KEN! kommen Internet, E-Mail, Fax und mehr an alle vernetzten PCs – einfach, sicher und schnell!